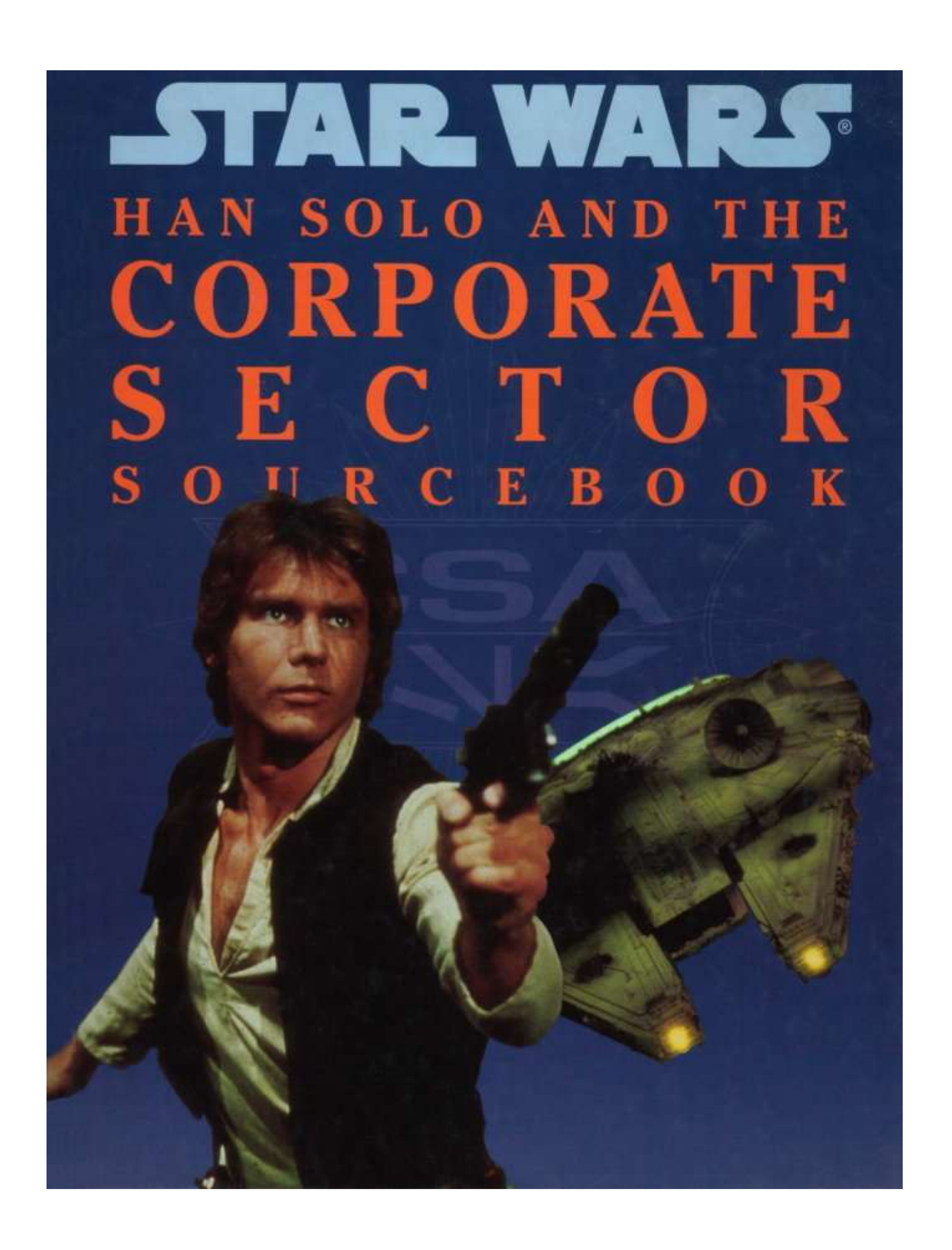

STAR WARS®
HAN SOLO AND THE
CORPORATE
SECTOR
SOURCEBOOK

Antes de que un joven granjero, un viejo loco ermitaño y dos droides entraran en sus vidas, Han Solo y Chewbacca fueron dos de los contrabandistas más famosos que cruzaron las rutas estelares. Sus hazañas los llevaron al Sector Corporativo, un área del espacio dominada por la totalitaria Autoridad del Sector Corporativo. Cruzaron su camino con malvados esclavistas, oficiales paranoicos de la Autoridad tras el infame proyecto del Confín de las Estrellas e incluso Gallandro, el peor pistolero en el espacio de la Autoridad.
Revive sus aventuras en este sourcebook, una guía a las personas, lugares, eventos, tecnologías y criaturas extrañas de las emocionantes novelas por Brian Daley *Han Solo Más allá de las estrellas* y *La venganza de Han Solo*.

Relatos incluidos:

- Las hazañas de Han y Chewie
- Mensaje a Arhul Hextrophon
- La Banda de Sangre
- La Autoridad del Sector Corporativo
- Espionaje industrial
- El arte de la venta subliminal
- Códigos legales de la Autoridad
- Correspondencia más allá de las estrellas
- El Confín de las Estrellas: Una Instalación Penal Modelo
- Desenfundando
- Han Solo y el Sector Corporativo



Han Solo y el Sector Corporativo

Relatos recopilados del Sourcebook

Michael Allen Horne



LEYENDAS

Esta historia forma parte de la continuidad de Leyendas.

Título original: varios títulos…
Autor: Michael Allen Horne
Ilustraciones: Mike Vilardi
Publicado originalmente como pequeñas secciones de ficción insertas entre las partes más específicas del manual del juego de rol *Han Solo and the Corporate Sector Sourcebook* (WEG40042).
Publicación del original: 1993

la visita de Han Solo al Sector corporativo fue 2 años antes de la batalla de Yavin, las entrevistas y comentarios de Voren Na'al fueron hechas años después en tiempos de la Nueva República

Traducción: Javi-Wan Kenobi
Revisión: Bodo-Baas
Maquetación: Bodo-Baas
Versión 1.0
03.09.15
Base LSW v2.21

Declaración

Este es un trabajo amateur, no nos dedicamos a esto de manera profesional, o no lo hacemos como parte de nuestro trabajo, ni tampoco esperamos recibir compensación alguna excepto, tal vez, algún agradecimiento si piensas que lo merecemos. Esperamos ofrecer libros y relatos con la mejor calidad posible, si encuentras cualquier error, agradeceremos que nos lo informes para así poder corregirlo.

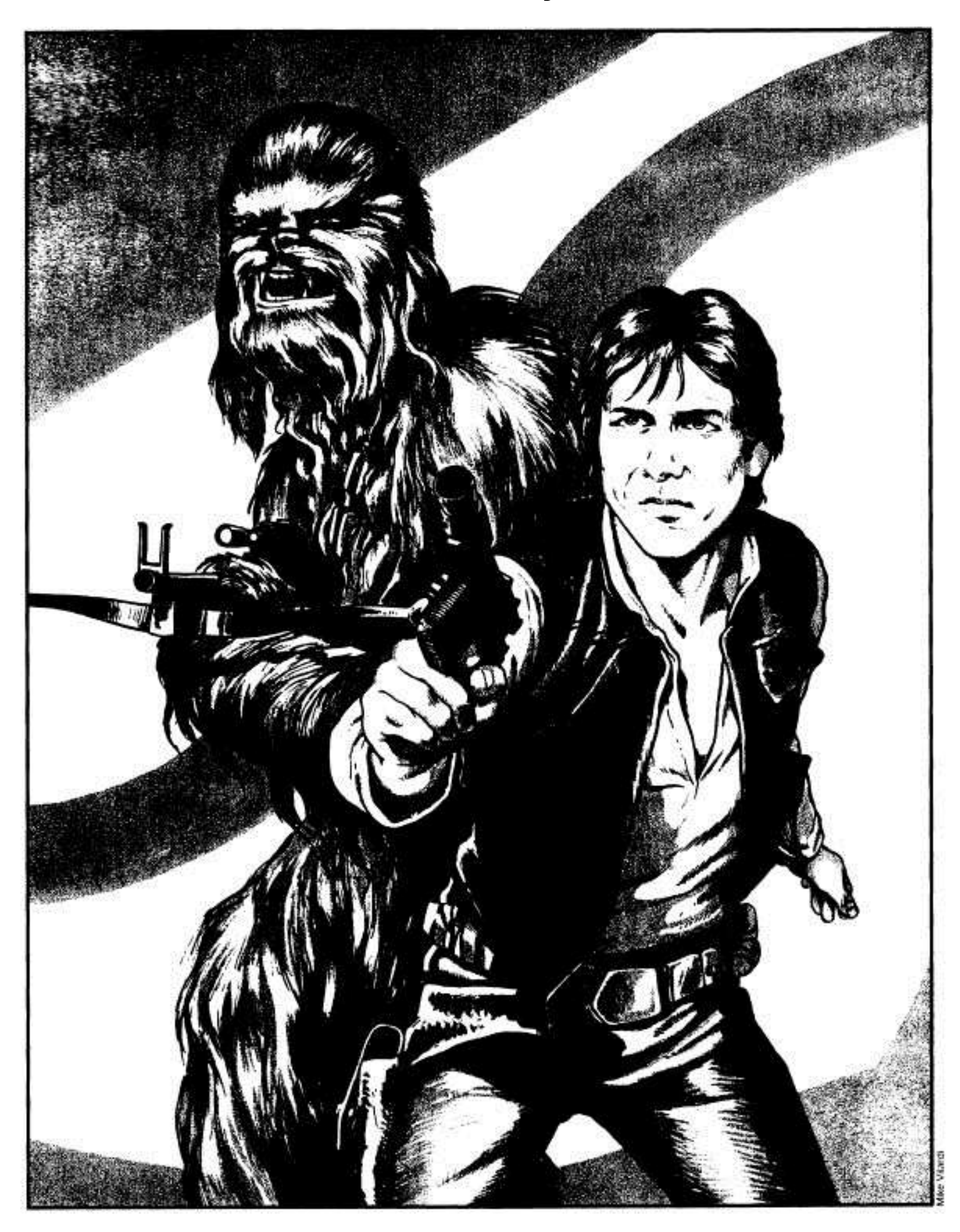
Este libro digital se encuentra disponible de forma gratuita en Libros Star Wars.

Visítanos en nuestro foro para encontrar la última versión, otros libros y relatos, o para enviar comentarios, críticas o agradecimientos: librosstarwars.com.ar.

¡Que la Fuerza te acompañe!

El grupo de libros Star Wars

Las hazañas de Han y Chewie



El siguiente texto son fragmentos de una entrevista entre Voren Na'al, Director de Investigación del Consejo Interno de la Nueva República, y el general retirado Han

Solo, cuando Solo estaba descansando con su familia en Nuevo Ralltiir. Se añaden comentarios ocasionales de Chewbacca, el mejor amigo de Solo, y de Leia Organa Solo, su esposa.

Solo: ¿Está grabando ya esta cosa?

Na'al: Ahora sí.

Solo: Entonces, ¿qué es lo que pretende averiguar aquí? Quiero decir, todo eso fue hace años, mucho antes de su altecísima…

Na'al: ¿Altecísima…?

Solo: Sí.

Na'al: Ah… Bueno, en cualquier caso, lo que pretendo es que me dedique un tiempo y me resuma lo mejor que pueda los principales hechos, personas y lugares del Sector Corporativo que se encontró antes de alistarse en la Alianza Rebelde.

Solo: ¿Has oído eso, Chewie? ¡Nos *alistamos*!

Chewbacca: *(Ruge una carcajada)*

Solo: Bueno, en cualquier caso, supuse que realmente necesitaba un cambio de ritmo. Llevaba viendo siempre las mismas caras y haciendo portes para prácticamente los mismos peces gordos de los sectores corellianos, en el espacio hutt… los sitios habituales.

Na'al: Como la Luna del Contrabandista, Nar Shaddaa, ¿correcto?

Solo: Sí. Chewie y yo conocemos hasta el último rincón de ese lugar, y nunca me ha gustado demasiado trabajar para los hutts… tarde o temprano, si te quedas en Nar Shaddaa, acaban poseyéndote.

Na'al: Irónico, si se piensa en ello, ¿eh?

Solo: …Muy divertido, chaval.

Chewbacca: *(Intraducible)*

Na'al: Lo siento, hmm, no pretendía, uh, despertar ningún mal recuerdo.

Solo: Oh, no te preocupes. Bueno, ¿por dónde íbamos?

Na'al: Eligió trasladarse al Sector Corporativo…

Solo: Ajá.

Na'al: ¿Hubo alguna otra motivación para que abandonara Nar Shaddaa?

Solo: ¿Eh?

Na'al: Bueno, la Consejera Organa Solo ha mencionado una antigua novia en su reciente regreso allí y me preguntaba…

Solo: ¿Qué te preguntabas, chaval? ¡Eso son asuntos privados! ¿Por qué no te vas a fastidiar a otro…?

Na'al: Lo lamento, no pretendía ofenderle.

Solo: Aún sigues vivo, así que no me has ofendido. En cualquier caso, eso es historia antigua. Hablando de historia, ¿no tienes otras cosas de las que preocuparte?

Na'al: En serio, no pretendo entrometerme.

Solo: Será mejor que sigamos con esto. Salla y yo somos historia antigua. Los contrabandistas no somos muy dados a mantener correspondencia. Ves muy a menudo a alguien, genial, y luego no le ves durante algunos años, también genial. Fíjate en Lando y yo. No nos habíamos visto en años y cuando llegamos a Bespin fue justo como en los viejos tiempos… Bueno, en cualquier caso, Chewie y yo queríamos algún nuevo escenario.

Na'al: ¿Qué piensa del Sector Corporativo, en general?

Solo: Buen lugar para gastar tus créditos.

Na'al: ¿Y qué más?

Solo: No mucho.

Na'al: Descríbame algunos de los principales eventos que le ocurrieron en ese tiempo.

Solo: Bueno, para empezar, fuimos a Etti IV, que es uno de los principales mundos del Sector. En primer lugar, se quedaron con todo nuestro dinero. Como probablemente ya sepa, no aceptan nada salvo sus propios cheques y esos vértices cristalinos.

Después, fue la molestia de registrar el *Halcón* con todos los identificadores de nave falsos que teníamos preparados. Eso fue realmente peliagudo y no nos quedaba otra opción. En el Sector, son no tienes un identificador de la ASC —es decir, la Autoridad del Sector Corporativo—, es como si pidieras a gritos que te arrojaran a las cárceles de esclavos.

Etti IV está bastante bien para ser un mundo Corporativo. No tan aséptico como otros. Allí realmente puedes pasar un buen rato. Allí no son tan estirados como en otros lugares. En sentido relativo, claro.

En cualquier caso, comenzamos a escuchar los chismes. Descubrimos que un tipo, llamado Gran Bunji, está buscando pilotos experimentados para transportar algunos cargamentos de raíz chak. La Autoridad no se limita a imponer tasas en los bienes, como el Imperio. La Autoridad *controla* el mercado. Venden su propia basura de invernadero y cobran cifras desorbitadas por ella. Hay un *gran* mercado para el material de calidad. Grandes beneficios por unos pocos viajes. Naturalmente, estábamos interesados.

Por supuesto, Bunji no menciona que se supone que debemos transportar la carga a Gaurick, donde la mayor parte de los trabajadores locales forman parte de una especie de secta que ostenta el control. Y trajeron un mufti con ellos para supervisar… oh, disculpa. Un mufti es uno de sus sumos sacerdotes o algo así. No sólo no aprueban la raíz chak, sino que no beben otra cosa que agua y no comen nada sabroso. Los lugareños también se muestran ansiosos de dar una lección a cualquiera que «destruya la moral de la sociedad»… es decir, de cualquiera que use o *transporte* raíz chak.

Bueno, baste decir que las cosas se pusieron interesantes. El primer viaje fue sencillo. El siguiente trabajo, lo mismo. Le digo que esta vez me recibirán mejor… sin suerte. Bunji dice que dobla la tarifa. Incluso nos ayuda a obtener una nueva identificación, el *Franquicia Luchadora de Soles*, y todo lo necesario. Y, una vez más, cada vez es más difícil entrar y salir. Entonces —en el siguiente viaje—, salimos de la Gran L…

Na'al: ¿La qué?

Chewbacca: *(Regresa de la cocina con un enorme bocadillo de chudde y orxtle. Ruge, intraducible.)*

Solo: *(A Chewbacca)* No, supongo que ya no lo enseñan. *(A Na'al)* Ya sabes, la barrera de la luz.

Na'al: Oh. Continúe, por favor.

Solo: Bueno, salimos y nos encontramos una nave de piquete. Me figuro que podemos arrojar la carga, mostrarnos dóciles, fingir inocencia, sobornar al tipo.

Chewbacca: *(Ruge)*

Solo: Exacto, socio. Ni siquiera trataron de abordarnos. Demonios, hasta el Imperio empieza abordando tu nave, ¿verdad? Pues estos graciosos no. Abren fuego sobre nosotros. Vaya, se dedicaron a hacer prácticas de tiro durante un rato. Con nosotros como diana. Preparamos el salto y nos fuimos sin recibir demasiados daños en el casco.

Ahora llega la gran sorpresa. El bueno de Bunji se disculpa. Dice «no hay problema». Se encargará de todos los problemas, lo arreglará todo. Hasta entonces hemos estado trabajando por un anticipo: servicios ofrecidos a cambio de una línea de crédito con él. Nunca llega a mencionar que las reparaciones salen de nuestro salario. Supongo que tenemos un contrato de larga duración y que estamos amasando unos buenos créditos. Y entonces me pasa la factura. ¡Le debemos un par de cientos de miles de créditos! Afirma que eso es lo que cuestan las reparaciones, y ahora tendremos que hacer *gratis* nuestros próximos viajes sólo para devolver la deuda extra. ¿Adivinas lo que le dije?

Na'al: ¿Qué se comiera un insecto vox?

Solo: Hm, esa es buena. No, le dijimos…

Na'al: Sí…

Solo: …¡Claro! Lo pasado, pasado. ¡Nos *encantaría* seguir trabajando para ti!

Na'al: ¿En serio?

Solo: Eso es lo que él cree. Matamos el tiempo en su base. Un puñado de cúpulas en un pequeño asteroide rocoso. Cuando el *Halcón* está listo…

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: ¡Cierto, ni siquiera pudimos darle una nueva mano de pintura! Bueno, nos preparamos para otro viaje a quién sabe dónde. A algún lugar del que la mayoría de sus hombres ni siquiera habían oído hablar. Bueno, despegamos tranquilamente, pero aquí llega lo divertido. En lugar de salir a órbita, descendemos sobre la cúpula de Bunji y Chewie abre fuego con los cañones ventrales.

Na'al: ¿Bunji murió?

Solo: No. Pero si hubiera sido así se lo habría merecido. Chewie y yo ya no volvimos a ver ni un driit más de Bunji, pero al menos se corrió la voz para que nadie volviera a tomarnos por tontos. Nos metimos en algunas deudas importantes después de eso, porque Bunji ni siquiera terminó de arreglar bien el *Halcón*. Contrajimos algunas deudas importantes por préstamos de Ploovo Dos-Por-Uno. Tuvimos que hacer algunos trabajos para él.

No era mucho mejor que el Gran Bunji. Si te pones a pensarlo, no era mucho mejor que algunos de los hutts de los que he oído hablar. No era tan inteligente, pero cada vez que me reunía con él, me marchaba contándome los dedos y ansiando un baño. Le pagué hasta el último crédito que le debía, sólo que a mi ritmo. Aparentemente, eso le fastidiaba. Le hacía perder reputación ante sus acreedores. Como si necesitara ayuda para tener mala reputación.

Ploovo y yo finalmente nos separamos después de un trabajo de contrabando de armas en Duroon. ¿Por qué esos tipos nunca pueden hacer un trato limpio? Cuanto más te cuentan del trabajo y más te pagan sin rechistar, más cosas te ocultan de la visión general del asunto. Apuesto que Talon Karrde nunca dirige sus operaciones de forma tan turbia. Por alguna extraña razón, a todos los jefes mafiosos, incluyendo unos cuantos de los peces más gordos en el negocio del crimen a nivel galáctico, les encantan los juegos mentales. Les hace creer que son importantes.

En todo caso, por esa época, la Autoridad estaba instalando sus nuevos equipos sensores, unas bellezas de largo alcance de verdad. Tuvimos problemas para escapar de algunas naves piquete. Dado que el Sector está bastante centralizado, sólo hacen falta un par de días para que se transmita un Formulario de Transgresión de Tasas a todas las naves de que disponen.

Y Ploovo informó sobre nosotros. De todas formas se lo hicimos pagar bien. Apuesto a que sus ropas favoritas aún apestan. Por supuesto, necesitábamos identificaciones nuevas, lo habitual. Y como puede que ya hayas descubierto, para moverte por el Sector hace falta más dinero que en el Imperio. La rutina habitual.

Na'al: ¿Cómo consiguió que la nave resultara aceptable para la Autoridad?

Solo: En esas ocasiones, lo único que puedes hacer es ir a un especialista. Puedes encontrarlos allá donde vayas. Técnicos fuera de la ley, como Shug o Doc. En este caso, fue Doc. Traté con él y con Jessa, su hija. Tengo muchos buenos recuerdos de esa época… *(En este momento, el general Solo se queda mirando fijamente al entrevistador)*

Na'al: ¿Qué? ¡No he dicho nada!

Consejera Organa Solo: *(Entrando en la sala)* ¿Recuerdos culpables, Han? *(A Na'al)* No deje que le intimide. Le gusta cultivar esa imagen de tipo duro.

Solo: Eh, *soy* un tipo duro.

(Chewbacca suelta una risita y sale de la habitación)

Na'al: Si este es mal momento…

Solo y Organa Solo: *(Al unísono)* No, claro que no.

Solo: ¿Por dónde iba? Ah, sí. Fuimos a donde Doc, pero no estaba allí. Así que decidí que Chewie y yo…

Organa Solo: *(Ríe)*

Solo: Bueno, el caso es que Chewie y yo hablamos con Jessa. Ella se temía, acertadamente como luego supimos, que la Autoridad estaba detrás del asunto. Solo que no lo dijo abiertamente. Hicimos un trato para ayudar a ese académico en Orron III y conseguimos las reparaciones y la nueva identificación.

No teníamos ni idea de en qué nos estábamos metiendo.

Na'al: Por favor, ¿podría contarme más de sus acciones con la resistencia del Sector? Nuestros agentes sullustanos sugieren que puede haber algo de potencial si tan sólo supieran con quien contactar.

Solo: Eh, espera una Unidad de Tiempo Estándar. Para empezar, no existe ninguna resistencia. Ni de lejos. La gente codiciosa convierte a los pobres en insurgentes.

Na'al: Eso he notado.

Solo: Bien. En todo caso, 99 de cada 100 tíos que tienen un problema con el Sector sólo están molestos porque aún no han sido sobornados. En el Sector hay pocos héroes y muy dispersos.

Na'al: ¿Pero no trabajó con un equipo de asalto triani?

Solo: Técnicamente, sí. Pero sólo porque los triani son buenos luchando por lo que es suyo. Pero ellos no viven principalmente en el Sector. Trataban de obtener el control de un par de mundos… difícilmente comparable a lo que intentamos hacer nosotros.

Na'al: Ya veo. ¿Pero les ayudó a rescatar a un camarada?

Solo: Bueno, tengo que atribuir el mérito a quien se lo merece. Era Rekkon quien realmente se merecía el crédito por todo eso.

Na'al: ¿Esto tendría que ver con el ataque a las instalaciones del Confín de las Estrellas?

Solo: Sip. Sólo que no fue un ataque, fue algo más parecido a una revuelta. Cortamos la energía… de un modo realmente interesante. Ellos hicieron el resto. Doc lo tenía todo organizado. Claro está, teníamos a los mejores con nosotros… ojalá Rekkon hubiera tenido la oportunidad de ver cuánta razón tenía desde el principio.

Na'al: ¿Era el académico? ¿Qué clase de hombre era?

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: En eso tienes razón. Era un gran hombre. En serio, la mayoría de nosotros se pasa la vida tratando de conseguir realizar algo, de encontrar un propósito. Él había logrado eso y más. Era uno de los mejores seres que he conocido jamás. Cuando murió, fue una gran pérdida para la galaxia. Si siguiera vivo hoy día, sería tan famoso como cualquier miembro del Consejo en nuestro lado de la frontera.

Con eso no quiero menospreciar a los demás que nos acompañaron, en absoluto. Todos ellos eran excepcionales. Atuarre, la triani, y su cachorro, Pakka. Rekkon los recogió y sacó lo mejor de ellos. Apuesto que incluso habría logrado sacar algo bueno de esa comadreja biliosa de Torm. Podrían haber enseñado dos o tres cosas a algunas de las escuadras de comandos que he liderado.

Y luego estaban los droides, Bollux y Max Azul. Me caían mejor que muchos orgánicos. Pero eso es otra historia.

Entramos y salimos de una de las prisiones más terribles en las que he tenido la mala suerte de estar.

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Eh, una deuda de vida funciona en ambos sentidos. Por supuesto, no podemos llevarnos todo el mérito. Sólo la mayor parte de él.

Na'al: ¿A qué se refiere?

Solo: Bueno, ese *jefecillo*… ¿Hirkugg? ¿Hirgix?

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Gracias. Hirken. Cometió el clásico error. Puso todas sus fichas a un número y salió perdiendo. Era esa unidad de dirección suya. Cuando hice que Uul-Rha-Shan le disparara por error, se puso en una espiral de sobrecarga. Él era el guardaespaldas de Hirken, un tipo duro de pelar. Pero con un solo disparo, se cargó la caja de Hirken y todo se derrumbó sobre nuestro amigo. Los equipos de salvamento probablemente aún estén recogiendo escombros.

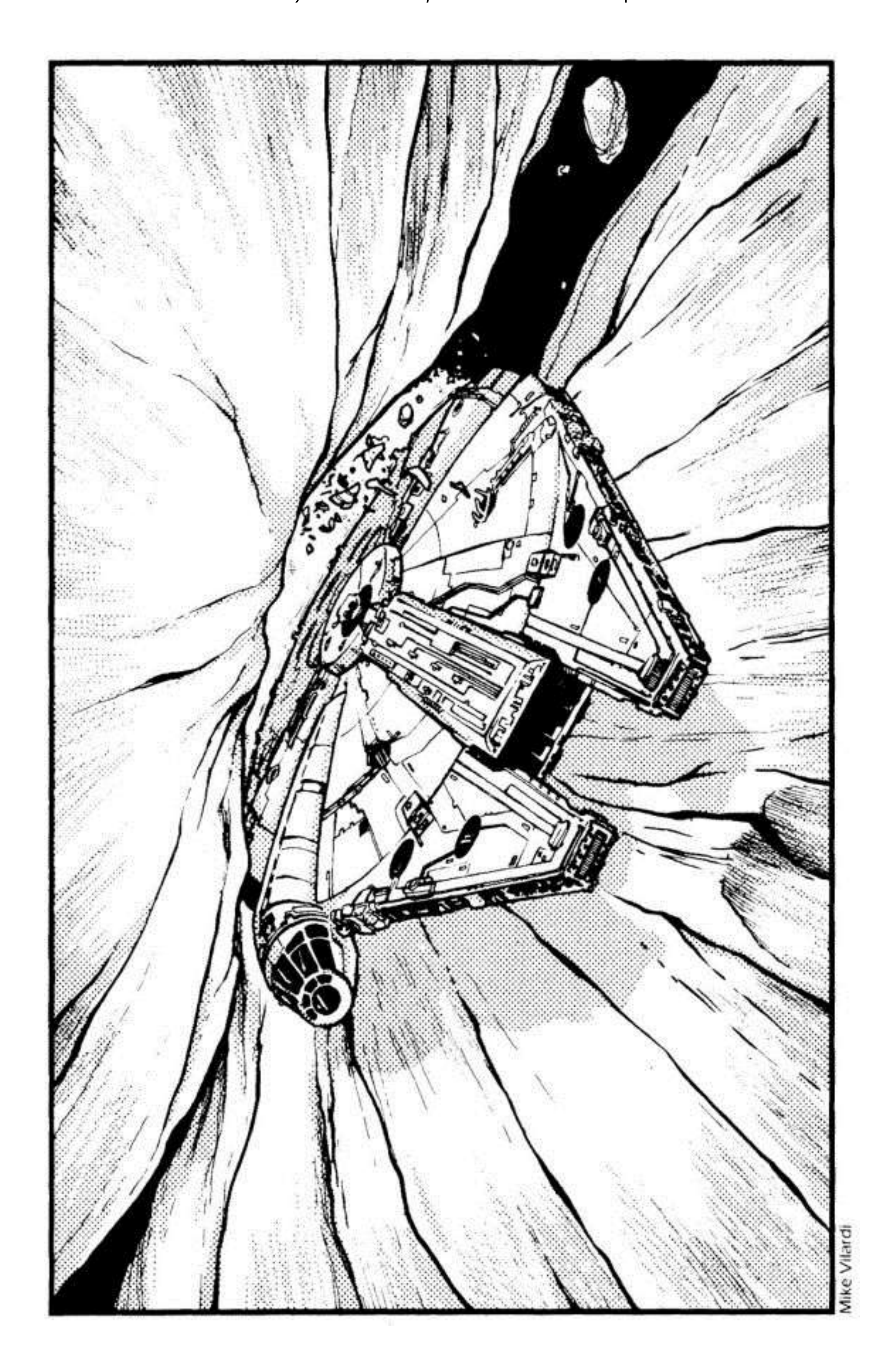
Na'al: No le termino de seguir…

Solo: Todos los circuitos estaban controlados como sistemas esclavos por esa unidad en el cinturón de Hirken. Bum. Se acabó la instalación correccional de alta tecnología. La cosa despegó de la superficie del planeta y casi entra en órbita. Hubo muchas muertes, pero gracias a la agilidad mental de Atuarre, muchos de nosotros logramos escapar. No nos detuvimos hasta que llegamos a la nueva base de Jessa.

Organa Solo: ¿Y entonces?

Solo: Mantuve mi parte del trato. Doc mantuvo la suya. ¡Y el *Franquicia Luchadora de Soles* vuela de nuevo! (*Con la mano, imita una nave volando a toda velocidad. Todos ríen.)*

***


Mike Vilardi

Solo: Entonces, ¿de qué quieres que hable ahora?

Na’al: Después de que escaparan del Confín de las Estrellas y depositaran a los prisioneros en Urdur, ¿qué hicieron entonces?

Solo: Recuperarnos de la fiesta, principalmente.*(Risas)* Bueno, Chewie y yo decidimos quedarnos en la base de Doc por un tiempo. Jess y yo habíamos acordado que ella repararía el *Halcón* y yo iba a hacerle cumplir su palabra.

Organa Solo: Apuesto a que sí.

Solo: ¿Quieres dejarme contar esta historia, querida?

Na’al: ¿Qué hicieron después de eso?

Solo: El wookiee y yo teníamos buenos recuerdos de Rampa. Una de nuestras primeras carreras importantes fue transportar nieve por los Rápidos de Rampa. Ya sabes, ahora que está tan contaminado, todo el planeta es bastante tóxico. Los contrabandistas… quiero decir, los *honrados hombres de negocios* sacamos un buen dinero transportando agua, hielo, nieve… y cualquier otra cosa que se pueda beber. Por supuesto, como la Autoridad establece una regulación realmente excesiva para ese tipo de cosas, tenemos que hacerlo *discretamente*, si entiendes lo que quiero decir…

Bueno, supusimos que la cosa no se pondría demasiado seria. Y supongo que eso te dará una idea de lo poco que vale mi sentido común.

Organa Solo: No seas demasiado duro contigo mismo. Eso es tarea mía.

Solo: Ya me he dado cuenta.

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Bueno, en cualquier caso, después de que perdiéramos hasta la camisa en ese negocio, nos quedamos a cambio unos cuantos montones de basura inútil. Decidimos tomarnos las cosas con calma en uno de los mundos de la periferia. ¿Qué sabes acerca de Kamar?

Na’al: Jamás escuché hablar de él.

Solo: Entonces eres afortunado. Allí tienen unos nativos bastante extraños, los Moradores de los Páramos. Al principio eran bastante amistosos, cuando comenzamos a mostrarles holopelículas.

Na’al: Cuénteme más.

Solo: Bueno, teníamos un viejo holoproyector, y pensamos que, qué demonios, podría resultar atractivo para los nativos. No tenían muchos conocimientos de tecnología, pero fabricaban unos abalorios muy interesantes, y nos dejaban una pila de ellos antes de cada función. Supuse que eso era todo lo que tenían… y servía para matar el tiempo mientras lograba poner a punto el *Halcón*.

Na’al: ¿Funcionó?

Solo: Por un tiempo. Pensaba que ya habíamos tenido bastante de malgastar nuestros créditos en un vano intento de tener éxito en el Sector, pero después de que los Moradores de los Páramos se volvieran intratables, decidimos regresar a los brazos de la Autoridad.

Na’al: ¿Podría explicarme mejor eso? ¿A qué se refiere con «volverse intratables»?

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Ya te he oído. Oh, bueno, apareció un viejo conocido, Sonniod. Le conocía desde hacía tiempo, y solía dedicarse habitualmente a pasar de contrabando copias de holopelículas. Él podría conseguirnos algunas de recambio y nosotros podríamos arañar algunos créditos más. Pues bien, por la razón que fuera, no les gustó cuando animamos el espectáculo.

Chewbacca: Eh, no te pongas en plan crítico de arte. Empiezas a sonar como ese lingote dorado de C-3PO.

Na'al: ¿Qué ha dicho?

Solo: No te molestes en entenderle cuando se pone así de estupendo. En cualquier caso, el cambio en el programa no les sentó muy bien y nos despedimos rápidamente de Kamar. Hola de nuevo, Sector Corporativo. Estoy hambriento, ¿quién quiere comer?

Chewie: *(Gruñe en obvio asentimiento)*

Na'al: Desde luego, podemos tomarnos un pequeño descanso.

***



Solo: ¿Qué más quieres saber?

Na'al: Estábamos en el momento en el que decidieron regresar al Sector. ¿Aceptaron otro trabajo de Ploovo Dos-Por-Uno?

Solo: *(Pensando)* No, ojalá hubiéramos pensado en eso. Tal vez para entonces ya nos habíamos olvidado de ese dinko.

Chewbacca: *(Ríe)*

Solo: Supongo que tienes razón. Tal vez en ese momento Ploovo no habría sido precisamente amistoso con nosotros. En cualquier caso, Sonniod me habló de un trabajo para un cliente anónimo en Lur. Sólo que cuando llegamos allí, nos encontramos con escoria. Esclavistas…

Na'al: Creo haber escuchado algo acerca de eso.

Solo: En fin, no tuvimos demasiada suerte. Debería haberme dado cuenta de que algo iba realmente mal cuando no aparecieron cuando aterrizamos. Si alguna vez haces un viaje de recogida de mercancía, asegúrate de que aparecen a plena vista para recibirte.

Na'al: Ah, bien.

Solo: Resulta que su juego era este: contratan a un piloto para transporte a unos pobres diablos —en esta ocasión eran lurrianos— y entonces cuando aterriza se deshacen de él y toman su nave. Hacen la entrega y venden la nave. Obtienen ganancia por partida doble. Pero cuando se enfrentaron a nosotros recibieron más de lo que se esperaban. ¿Verdad, socio?

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: El tipo que dirigía el cotarro se llamaba Zlarb. Bueno, puede que no hayas oído mucho acerca de él, pero no era ni la mitad que otras sucias escorias esclavistas que conozco. Simplemente, Zlarb tenía contactos muy elevados en la Autoridad. Y realmente tenía pinta de tipo duro. Pero no se daba cuenta de lo útiles que pueden llegar a ser los droides.

Organa Solo: Un momento, me deben estar engañando los oídos.

Solo: ¿Quieres dejarme terminar? Bollux y Max Azul nos ayudaron sobremanera en esos momentos. Aunque la mayor parte del trabajo lo hicieron los propios lurrianos. Aunque, en mi opinión, la muerte es poco castigo para los esclavistas.

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Ya te he oído. Desde luego, eso nos dejaba con un saldo negativo del orden de 10.000 créditos. Y yo siempre reclamo mis deudas. Por suerte, antes de realizar el Salto Final, Zlarb dejó algunas pistas.

Na'al: ¿Pistas para qué?

Solo: Para ajustar cuentas con los tipos que pensaron que podían convertirme en esclavista. Eso es lo que nos llevó a Bonadan, donde conocimos a Fiolla.

Na'al: ¿La auditora general?

Solo: Bueno, entonces sólo era un agente independiente, pero enseguida me di cuenta de que tenía la cabeza bien amueblada. *(Mira a Organa Solo)* Por supuesto, nunca fue más que una buena compañera de viaje, pero nos ayudó a salir de muchos líos.

Organa Solo: *(Ríe)* Eras incorregible.

Solo: ¿¡¿Era?!?

Organa Solo: Está bien, aún lo eres. Estás comenzando a sonar como Lando cuando fue a esa escuela.

Na'al: Oh, oh.

Solo: Bueno, Magg, el socio de Zlarb, nos estaba persiguiendo. Resulta que también estaba tomando por tontos a Fiolla y a toda la Autoridad, pero conseguimos desenmascararle.

Chewbacca: *(Intraducible)*

Na'al: *(Para sí mismo)* La próxima vez debería traer un droide de protocolo.

Solo: ¿Eh?

Na'al: Preguntaba que qué hicieron para ayudar a descubrirle.

Solo: Bueno, fue un trabajo de los gordos, Fiolla y yo por un lado, y Chewie y los droides por otro. Nos las vimos con Magg y sus comandos y terminamos todos enfrentados en Ammuud.

Na'al: Tenía entendido que llegó a conocer a Odumin…

Solo: Ah, sí. Ese tipo… tenía más cerebro que muchos gobiernos de sector al completo. Nos engañó a base de bien. Se hacía pasar por Spray, un estúpido y despreocupado recaudador de Vinda y D'rag. Más gente a la que debíamos dinero. Pero no pudo mantener su tapadera mucho tiempo.

Como iba diciendo, terminamos en Ammuud, en medio de un desagradable asunto con rivalidades entre clanes. Salvé la vida de Mor Glayyd, ¿sabes?

Na'al: ¿En serio? Tengo entendido que está abriendo puertas a la Nueva República.

Solo: Bueno, supongo que dejé buena impresión en él y en su hermana.

Na'al: ¿Una hermana?

Solo: Su hermana había sido atacada por Gallandro, un secuaz Espo.

Na'al: ¿*Ese* Gallandro? ¿El que acabó con la banda Malorm?

Solo: Sí. Lo hizo para provocar que el Mor lo retara en duelo. Un duelo convenientemente fatal.

Na'al: Necesitaré que profundice en esto más adelante. Por favor, continúe.

Solo: Bueno, Magg trató de atraparme una última vez. Yo creía que para entonces ya llevaría tiempo muerto, pero no hubo tanta suerte. Por supuesto, entonces apareció la Autoridad.

Na'al: ¿Qué hizo entonces?

Solo: Bueno, por abreviar una larga historia, después de que yo derrotara en duelo a Gallandro, la Autoridad decidió pagarme y dejarme marchar.

Na'al: ¿Usted venció en duelo a Gallandro?

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Sí, lo hice. *(A Chewie)* Ya lo sé…

Chewbacca: *(Intraducible)*

Solo: Sí, sí, ahora iba a contárselo. Odumin trató de jugárnosla, pero cuando mostramos que teníamos las mejores cartas, se vieron obligados a hacer las paces con nosotros. De todas formas, sabíamos que había llegado el momento de largarnos de allí.

Na'al: Eso es todo un logro. ¿Fue justo antes de que fuera a trabajar para Jabba?

Solo: Oh, no. La siguiente gran historia terminó llevándonos al wookiee y a mí en un viaje allá donde Xim el déspota perdió el sombrero. Porque tenía un sombrero… ¿no?

Na'al: Bueno, en realidad él tenía…

Solo: Es una broma.

Na'al: Oh.

Solo: Esa fue una de las aventuras más peligrosas que jamás hemos tenido. Pero esa es otra historia…

Mensaje a Arhul Hextrophon

El siguiente texto es un mensaje personal entre Voren Na'al y Arhul Hextrophon.

Estimado Arhul,

Siento no haber tenido la oportunidad de escribirte desde hace tanto tiempo, pero últimamente el Consejo ha estado sobrecargándome de trabajo; ya sabes cómo es la cosa. Sin embargo, tengo algunas buenas noticias. Acaban de informarme desde Adarlon de que han decidido no tomar en el futuro semejante licencia creativa: tu estudio acerca de la holo-iconografía en la era de Xim no se convertirá próximamente en un musical.

En otro orden de cosas, he decidido seguir tu consejo y he hablado con el general Solo. Con nuestra reciente expansión a regiones limítrofes con la Autoridad del Sector Corporativo, parece el momento perfecto para recopilar toda la información útil que podamos. Solo ha pasado un tiempo considerable en el Sector Corporativo y sus conocimientos podrían resultar valiosos.

Por supuesto, la mejor parte es que ha tenido tratos con ambos lados de la ley, y eso da a sus palabras un peso añadido. El Sector parece apostarlo todo a que el Imperio salga de esta, y más vale que estemos preparados para tratar con ellos según sus propios términos.

Aunque inicialmente parecía un poco avergonzado por escarbar en su «sórdido» pasado, pronto se hizo a la idea. Tengo varios cristales de almacenamiento repletos de sus hazañas. En realidad, a decir verdad, esto se ha expandido un poco más allá de una simple guía del Sector Corporativo y se ha convertido en una especie de biografía del ex general. Algunas cosas parecerían casi demasiado alocadas para creérselas, pero Chewbacca lo confirma todo.

Rivoche le echó un vistazo a algunos fragmentos. Dijo que deberíamos ofrecérselos a los mismos jefes de estudio que nos estuvieron dando tantos problemas últimamente. Si realmente quieren hacer más accesibles sus holocintas «edificantes», entonces esto es exactamente lo que están buscando.

Te adjunto los fragmentos que he terminado de editar hasta ahora, y espero que me hagas saber tu opinión.

Tu amigo,

VOREN NA'AL

Voren

La Banda de Sangre

El siguiente texto es un fragmento de la transcripción de una historia oral recopilada hace algunos años por el profesor emérito Skynx, en la Universidad de Ruuria. El sujeto es Alexsandr «Soldado» Badure, antiguo instructor en la Academia Militar de la República y el Imperio, así como militar veterano de carrera (sus misiones incluyeron el Conflicto de la Especia Twi'lek, los Enfrentamientos Territoriales Corellianos y las Guerras del Borde Exterior).

Los corellianos siempre han tenido la reputación de hacer las cosas de forma un poquito diferente. Algunos dicen que inventaron el hipermotor sólo porque estaban cansados de ir más despacio que la luz como el resto de la gente. No pondría la mano en el fuego láser por que eso sea cierto, pero ya captas la idea.

Esa individualidad también incluye honrar a sus héroes. Procede de su idea del valor. Ellos no lo entienden como saltar por aros en llamas mientras te disparan con rifles bláster. Ellos lo ven más como una convicción moral.

Es decir: cualquiera puede correr por una trinchera para tomar una posición enemiga. Para ellos, eso es instinto. No es algo sobre lo que reflexiones; no llegas a tener tiempo para ello.

Tal y como lo ven los corellianos, hace falta un valor más real para hacer algo que puedas meditar. Especialmente si te resulta desagradable a ti personalmente. A nadie, o al menos a muy poca gente, le gusta ver sufrir a gente extraña, así que no es un gran logro ir a ayudarles. Pero si te mantienes firme por algo en lo que crees y *sabes* que va a dolerte, entonces eso es un héroe.

Mientras otros mundos otorgan medallas o cintas para premiar el valor, los corellianos, siempre gente práctica, prefieren un acercamiento menos absurdo que brillantes trozos de cerámica o tela. Desde luego, tienen buenos premios a la ciudadanía, pero el importante, el auténtico, es una marca especial para que los demás siempre sepan que pueden *confiar* en esa persona.

Lo que hacen es premiar con algo que llaman Banda de Sangre. Es una banda discontinua de cordoncillo, de tres centímetros de ancho, cosida a lo largo de una costura de los pantalones.

La tienen de dos tipos. La de Segunda Clase es una banda discontinua dorada. La de Primera Clase es una banda discontinua roja. De entrada, es realmente difícil conseguir la de Segunda Clase, y la de Primera Clase habitualmente es póstuma.

Como dije, no es por cosas llamativas, así que no puedes asumir automáticamente que cualquiera que la lleve sea un héroe galáctico o algo así. Por supuesto, el campo de batalla es de las cosas más duras que puedes encontrarte, así que 999 de cada 1.000 son por valor bajo el fuego enemigo.

Puedes llevarla tanto como quieras, tan a menudo como quieras, pero es un compromiso. Dice: «Me mantengo firme por algo, un código, un sistema de creencias, algo. Y honro mis deudas.»

Mucha gente piensa que una Banda de Sangre Corelliana indica una actitud elevada y poderosa, como un Caballero Jedi o alguien de los Hijos de la Libertad. Eso es un error. Alguien con una Banda de Sangre sigue siendo humano, sigue cometiendo errores, y esa Banda de Sangre no le convierte automáticamente en tu amigo. No te acercas a un completo extraño con la Banda y de repente piensas que él o ella te debe algo más que darte la hora. Pero sí indica que esa persona se ha probado a sí misma anteriormente… y que puede volver a hacerlo.

Deje que le hable de un amigo mío. Nos conocemos de hace tiempo, Han Solo y yo. Es un perfecto ejemplo a tener en cuenta. ¿Le recuerda de Dellalt, en Tion?

A los corellianos también les gusta tener su privacidad, y él me contó cómo consiguió la Primera Clase a condición de que no lo hiciera de conocimiento público, y yo lo respeto. Si quieres saberlo, pregúnteselo usted mismo, pero sí que le diré esto: la de Segunda tuvo que ver con un wookiee.

Han Solo ha elegido durante mucho tiempo no llevar la de Primera Clase. Después de todo, en su línea de trabajo, destacar demasiado puede ser letal, y en determinados lugares una Banda de Sangre llama demasiado la atención. Una vez escuché que casi realiza el salto final después de que algún cazarrecompensas le reconociera por ella.

Ahora que es un rebelde de cierta fama, algunos actúan sorprendidos de que procediera de un origen tan «bajo». Por mi parte, yo siempre supe que llegaría lejos.

La Autoridad del Sector Corporativo



¡Desarrollando la galaxia para todo el mundo!

La Autoridad del Sector Corporativo proporciona de todo, desde materias primas hasta bienes de mercado elaborados. ¡Con recursos que se extienden por decenas de miles de sistemas, la ASC cubre cualquier necesidad, produciendo cada año estándar bienes por valor de más de cinco trillones de créditos! ¡La ASC crea más de 10.000 millones de empleos directos!

Por los productos, por el empleo, por el futuro, ¡recuerde a la Autoridad del Sector Corporativo!



Espionaje industrial

El siguiente texto es un fragmento de un manual de entrenamiento para agentes de la Oficina de Servicio Independiente.

Mientras existan secretos empresariales, existirán individuos lo bastante fanáticos o avariciosos como para tratar de poner sus manos o tentáculos sobre ellos.

Con la cantidad de actividad empresarial que tiene lugar en el Sector Corporativo, no debería resultar extraño que el espionaje industrial sea una importante preocupación. De acuerdo con cálculos recientes, cada tres minutos tiene lugar algún acto de espionaje en el Sector. Esta es una especie de guerra secreta entre corporaciones.

La mayor parte del espionaje industrial se realiza entre compañías rivales, aunque las rivalidades entre divisiones de una misma corporación a veces llegan a materializarse en espionaje. Esas compañías se ven involucradas en una feroz competición por su tasa de mercado y el bit adecuado de información puede suponer la diferencia entre dominar el mercado o convertirse en un lejano segundón.

Incluso compañías amistosas se mantienen vigiladas entre sí. Por ejemplo, Deslizadores Ubrikkianos ha sido durante mucho tiempo patrocinador de la ASC (aunque no sea uno de los signatarios originales). Sin embargo, oficiales en posiciones elevadas sugieren que agentes leales a TaggeCo., propietaria de Barredoras y Deslizadores Mobquet, pueden haber usado una feria industrial, donde Ubrikkianos mostró varios prototipos de vehículos, para piratear un diseño de refrigerado de motor. Claramente, las compañías que quieren espiar a las demás lo harán sin importar la situación.

Más del 73% del espionaje industrial está relacionado con el robo de materiales privados. Esto incluye diseño de prototipos de equipos (normalmente almacenados hasta que pueda solicitarse o confirmarse una patente), listas confidenciales de ventas, estrategias de márquetin y materiales de campañas publicitarias.

Otro tipo de espionaje trata acerca de amenazar con revelar datos comprometedores de los empleados o ejecutivos de un competidor. Esas técnicas pueden ser usadas como una forma de chantaje contra la compañía. Más frecuentemente, se contacta directamente al individuo en cuestión del que se dispone de información dañina y se le ordena boicotear trabajos activos para que esa información no vea la luz.

Por supuesto, esto no es todo lo que hay. Los agentes de las corporaciones pueden robar propiedades físicas, como equipo o herramientas. Puede perderse un tiempo muy valioso rastreando maquinaria robada.

Formas más sutiles de espionaje pueden ser altamente efectivas. Por ejemplo, un saboteador industrial puede dejar datos incriminatorios sobre dos ejecutivos en los terminales del otro. Los dos comenzarán una larga guerra de oficinas que con el tiempo acabarán llevando a la compañía a la quiebra.

Una forma más dañina de este juego implica la violencia. Bien contra la propiedad o contra los individuos, es una preocupación creciente. Sabotear laboratorios u oficinas,

asesinar líderes de las corporaciones o provocar malestar en los trabajadores puede hacer caer a niveles inaceptables los beneficios de una compañía exitosa.

El arte de la venta subliminal

El siguiente texto es un fragmento de Mentes y Percepciones: Un Estudio Comparativo de las Técnicas Persuasivas Durante la Guerra Civil Galáctica*, por el Dr. Ulm-Aaa-Janzikek (Prensa Triplanetaria)*

El Sector Corporativo es un caso único en el arte de la persuasión, ya que es principalmente pasivo. La propaganda imperial abraza los valores marciales e insta a una experiencia comunitaria, un sentido de unidad ante el conflicto, muy en la tradición de la Gran República en sus tiempos duros.

Por otro lado, el Sector Corporativo se centra más en la publicidad subliminal. No hay en ello ninguna ideología real, ninguna percepción radicalmente nueva de lo que debería ser la vida. El fin último de todo es el consumo. De hecho, las transmisiones y los textos de la Autoridad sugieren una comunidad unida únicamente por su persecución del éxito y los beneficios. Observen el siguiente ejemplo de «sub-anuncio» de 20 segundos:

- **Una nueva vida le espera en el Sector Corporativo: ¡La oportunidad de comenzar de nuevo en una tierra dorada de oportunidad y aventura!**

O el siguiente, que fue emitido en las frecuencias de medios internas:

- **Para mayor disfrute y eficiencia, el acceso de datos va a ser estandarizado, con tasas correspondientes. ¡Recuerde, cuanto más cara sea la información, más debe costar! Consulte al personal de su COM (Central Operativa Multisistema) local para más información.**

El caso de los anuncios subliminales, o sub-anuncios, merece ser tenido en cuenta. Aunque nunca se ha probado fehacientemente que tengan una efectividad importante, el uso constante de subliminales en los medios del Sector Corporativo muestra una visión extrañamente despersonalizada de sus plantillas y empleados. Por ejemplo:

- **Debemos dar gracias de que exista el comercio. Compre más. Compre más ahora y sea feliz.**
- **Cambio… Más rápido, mejor. Eso es el progreso. Ajustarse, alterar, aceptar. Consuma y sea feliz.**

Códigos legales de la Autoridad



El siguiente texto está extraído del Documento 3S ZZ/101 de Inmigración de la Autoridad.

Felicidades por haber decidido solicitar un Visado de Inmigración por Trabajo Clase 5. Si desea permanecer en el Sector Corporativo de la forma más placentera y provechosa posible, por favor tenga en cuenta que como feudo limitado de libre empresa, el Sector no es igual que el Imperio. Somos un territorio leal al Imperio que respeta sus leyes, pero aquí los procedimientos operativos no son los mismos que en otras regiones.

El Sector Corporativo y su órgano de gobierno, la Autoridad del Sector Corporativo, tiene políticas acerca de transportes, comercio, posesión de armas y muchas otras cosas que difieren significantemente de aquellas con las que usted pueda estar familiarizado. Por supuesto, muchas regulaciones imperiales aún son de aplicación. Sin embargo, en todo caso actuamos con la autorización del Imperio.

Por favor, tómese el tiempo que necesite para revisar a su conveniencia estas regulaciones. Un servicial agente de Inmigración del Sector Corporativo estará encantado de proporcionarle más información. Corteses oficiales de la Policía de Seguridad responderán gustosamente cualquier pregunta que pueda tener. Por supuesto, nos damos cuenta de que su tiempo es limitado y puede desear comenzar con el trabajo provechoso lo antes posible. A continuación le ofrecemos un breve resumen de las leyes del Sector Corporativo.

Para más información, vea los archivos de texto 395/44-Aleph-Zed. Tenga en cuenta que todos los códigos legales están sujetos a cambios sin previo aviso. La pena real puede ser aumentada o atenuada dependiendo de la gravedad de la infracción.

Sea prudente y manténgase informado.

Infracciones de Clase A

- Sabotaje industrial contra la Autoridad del Sector Corporativo
- Desfalco de sumas superiores a 10.000 créditos
- Destrucción voluntaria de propiedad de la Autoridad
- Terrorismo contra la Autoridad
- Piratería de materiales e información propiedad de la Autoridad
- Violación de los códigos de la Autoridad respecto al armamento de las naves

Consecuencias: Arresto, exilio permanente del Sector Corporativo, posible condena a cadena perpetua en una colonia de trabajos forzados, revocación y decomiso de todos los créditos. Posible ejecución.

Infracciones de Clase B

- Desfalco de sumas no superiores a 10.000 créditos
- Conspiración contra la Autoridad
- Fraude de crédito
- Uso inapropiado de símbolos registrados o bajo derechos de propiedad del Sector Corporativo
- Transporte de armas ilegales en el Sector Corporativo
- Promover el sindicalismo

Consecuencias: Arresto, posible condena de 5 a 20 años en una colonia de trabajos forzados, multa por valor de 1 a 3 años de salario.

Infracciones de Clase C

- Vandalismo contra la propiedad de la Autoridad
- Tenencia o posesión de armas ilegales
- Descuido continuado del deber (impuntualidad en los turnos de trabajo, uso inadecuado de equipo)
- Injurias o calumnias hacia los programas, personal o productos de la Autoridad

Consecuencias: Multa por valor de 1 a 6 meses de salario, degradación, posible condena de tres meses a cinco años en una colonia de trabajos forzados.

Infracciones de Clase D

- Acciones que contribuyan a una conducta desordenada durante el turno de trabajo
- Impuntualidad en los turnos de trabajo
- Conducta laboral insegura o no aprobada
- Conducta irrespetuosa hacia la Autoridad, sus programas, personal o productos.

Consecuencias: Multa por valor de 1 a 3 meses de salario, degradación, posible condena de un mes a un año en una colonia de trabajos forzados.

Esperamos que haya disfrutado con la lectura y que tenga una provechosa y productiva estancia en el Sector Corporativo

Publicad

Correspondencia más allá de las estrellas

Para: Lady Chawkroft, Asesora de Proyectos Especiales, Ministerio Imperial de Instituciones Penitenciarias

De: Ilm Vaz-Weplinn, Vicepresidente Consejero Adjunto de Seguridad, Autoridad del Sector Corporativo

Asunto: Planes de Institución Penitenciaria

Mi muy estimada dama.

Nos ha agradado sobremanera la cooperación y la ayuda constante que su oficina nos ha proporcionado durante los últimos años. Me atrevería a decir que las relaciones entre nuestras respectivas organizaciones han mejorado considerablemente desde que usted asumió las responsabilidades de su estimado y difunto «superior». Transmítale a la viuda mis condolencias, por cierto.

Quisiera hablarle de una interesante propuesta que nos concierne a ambos. Últimamente han llegado a mi conocimiento ciertas discusiones acerca del presupuesto de su ministerio las constantes demandas del almirantazgo para establecer su propia penitenciaría y evitar más incidentes como el «asunto corelliano».

Reconozco que tales negociaciones son delicadas, pero creo que nuestra investigación puede ofrecer un medio de prevenir tales problemas en el futuro. Nuestro estudio de viabilidad sugiere un cambio radical de los diseños existentes para instalaciones correccionales. Un diseño que garantizaría absolutamente que no habría fugas, motines o alzamientos.

Estoy seguro de que podría estar interesada en un plan semejante. Por supuesto, habría que financiar simulaciones y prototipos. Permítame que le transmita nuestros avances. Si los encuentra adecuados, entonces tal vez las negociaciones podrían comenzar a permitir un trato de subcontratación…

Suyo atentamente,
Ilm Vaz-Weplinn

Para: Ilm Vaz-Weplinn, Vicepresidente Consejero Adjunto de Seguridad, Autoridad del Sector Corporativo

De: Lady Chawkroft, Asesora de Proyectos Especiales, Ministerio Imperial de Instituciones Penitenciarias

Asunto: Opciones de Franquicia Penitenciaria

Estimado señor.

Le agradezco su amabilidad por su anterior mensaje. Le he transmitido sus condolencias a la viuda Gervruche y le agradece profundamente su sensibilidad.

En estos momentos, el gran visir Pestage se niega a escuchar las peticiones del almirantazgo de una instalación penal adicional, por lo que a ese respecto sus ideas han sido muy apreciadas.

Todos los procedimientos en el Ministerio de Penitenciarías se están adaptando al nuevo ministro. El personal incapaz de cambiar con los tiempos está siendo «reasignado».

Así que vayamos al grano.

He estudiado, con gran detenimiento, los datos que su oficina me ha proporcionado tan amablemente. Debo decir que, como mínimo, su idea es muy intrigante. Ciertamente, los gastos de construcción y mantenimiento serían extraordinarios, pero a la larga los costes en comida, equipo, personal y otras áreas vitales se verían drásticamente reducidos. Sin embargo, la idea necesita estudiarse más. Seré más específica en futuras comunicaciones, pero este es un breve resumen de mis principales preocupaciones:

1. **Aislamiento.** Nuestra experiencia nos dice que, cuanto más difícil es llegar a una prisión, más difícil es salir de ella.
2. **Armamento.** Emplazamientos de turboláser anti-nave añadirían capacidad defensiva en caso de ataque.
3. **Sostenibilidad.** En caso de desastre natural o asedio prolongado, la instalación debería ser capaz de soportar un bombardeo considerable antes de que puedan llegar las fuerzas de rescate.
4. **Población.** Desde al menos 4.000 hasta 10.000 prisioneros es un objetivo óptimo para una instalación prototipo. La instalación no debería estar llena a plena capacidad antes de que pueda organizarse una visita de inspección.
5. **Equipación.** Es necesaria una instalación de interrogatorios con todo su personal. Si necesita cualquier clase de ayuda, Lord Ritor puede proporcionarle requerimientos específicos.

Espero que estos cambios sean factibles en su diseño. Quedo a la espera de más noticias…

Al Servicio de Su Majestad,
Lady Chawkroft

Para: Lady Chawkroft, Asesora de Proyectos Especiales, Ministerio Imperial de Instituciones Penitenciarias

De: Ilm Vaz-Weplinn, Vicepresidente Consejero Adjunto de Seguridad, Autoridad del Sector Corporativo

Asunto: Instalación Penal Confín de las Estrellas

Mi muy estimada dama.

He transmitido su informe y el mensaje que le acompañaba a mi personal de diseño. Inspirados en parte por su mensaje, han comenzado en serio con el trabajo de

simulación. Me complace además decir que el departamento de márquetin ha encontrado un nombre en clave adecuado para el proyecto: Confín de las Estrellas.

Desafortunadamente, debido a recientes reorganizaciones en mi división, tenemos un nuevo jefe de operaciones. Lamento decir que mi futura asociación con el proyecto será más limitada que en estos momentos. El Vicepresidente Hirken, el nuevo jefe, ha decidido tomar el control personal del proyecto y dice que tiene grandes esperanzas de trabajar con usted en el producto.

Él ha trabajado en varios proyectos de Seguridad y dice que tiene la mayor de las confianzas respecto a las oportunidades de franquicia del Confín de las Estrellas. Incluyo algunos memorandos con la actual proyección de costes.

Debo decir que he apreciado enormemente nuestra correspondencia en el pasado y deseo tener más tratos con usted en el futuro. Gracias por todo su apoyo.

Su Humilde Servidor,
Ilm Vaz-Weplinn

Para: Lady Chawkroft, Ministra Asesora de Penitenciarías, Ministerio Imperial de Instituciones Penitenciarias

De: Vicepresidente Mirkovig Hirken, División de Seguridad, Autoridad del Sector Corporativo

Asunto: Confín de las Estrellas

Estimada Señora.

Le escribo acerca de las actuales especificaciones para la planta Confín de las Estrellas. A pesar de unos pocos sobrecostes, sigo, como siempre, plenamente confiado en su construcción. Su oficina queda invitada a realizar una visita de inspección cuando quiera. Los rumores de fallos de sistemas son sólo eso: rumores comenzados por miembros desleales de mi propia plantilla. Ya han sido castigados apropiadamente.

He supervisado personalmente cada aspecto de la construcción. El blindaje de la aguja principal es el mejor disponible en la galaxia. Aún mejor, me atrevería a decir, que el de muchas instalaciones militares. Entenderá que, ya que aquí en el Sector Corporativo estamos allanando el camino, por así decirlo, es lógico que el Confín de las Estrellas sea la mejor prisión que jamás haya existido. Las instalaciones en franquicia para el Imperio podrán reducir considerablemente su coste, aunque, compresiblemente, la calidad de la prisión sufriría en consecuencia.

El Confín de las Estrellas está tan bien construido que he ordenado la construcción de una residencia para mí y mi esposa, Neera, en lo alto de la torre de detención. Por cierto, ¿ha tenido ocasión de probar la receta de pastel de baya oon que le dio el año pasado en el banquete de nuestro aniversario? A ella le encantaría saber si le gustó.

En cualquier caso, residiremos en la base, con la confianza de estar seguros y a salvo. Incluso he instalado una Unidad de Mando Maestro que me permite tomar el

control personal de toda la instalación en caso de que cualquiera de los trabajadores me falle en sus tareas. No tenga miedo, el Confín de las Estrellas está en las mejores manos.

En cuanto a los sistemas defensivos, debido a su insistencia hemos añadido baterías de armamento al diseño (que serán instaladas más adelante; la construcción continúa mientras escribo esto). Sigo sin ver claro que sean realmente necesarias. El Confín de las Estrellas será absolutamente inexpugnable a cualquier ataque. El núcleo de energía debe agrandarse, pero mis técnicos me aseguran que disminuir el blindaje de sobrecarga solucionará el problema. Me dicen que no hay ninguna posibilidad de sobrecarga en absoluto, con todas las redundancias que han integrado en el sistema.

Necesitaremos tener acceso a una nave mazmorra mandaloriana cuando la instalación esté operando a plena capacidad, pero eso no será hasta dentro de algunos meses más. Estoy seguro de que su oficina podrá proporcionarnos una pronto para comenzar a transportar a nuestros «huéspedes». Por sugerencia mía, la Policía de Seguridad ha creado una lista de ocupantes. He ordenado a nuestras fuerzas que tomen la iniciativa: lucha preventiva contra el crimen, por así decirlo. En el Sector hay una creciente caterva de individuos indeseables, y estamos haciendo todo lo que podemos para deshacernos de ellos antes de que puedan dañar la reputación del Sector.

Atentamente,
Vicepresidente Mirkovig Hirken,
División de Seguridad,
Autoridad del Sector Corporativo

Para: Lady Chawkroft, Ministra de Penitenciarías, Ministerio Imperial de Instituciones Penitenciarias

De: Ilm Vaz-Weplinn, Vicepresidente de Seguridad, Sector Corporativo

Asunto: El desastre de Mytus VII

Saludos de nuevo, mi estimada dama.

Siempre es un placer poder a contactar con usted. Tan sólo desearía que la situación fuera menos trágica. Debo darle las gracias en nombre de todo el departamento. Nos entristece de veras la pérdida de nuestro estimado Hirken. Sus palabras de condolencia fueron muy amables, y se las he mostrado a toda nuestra plantilla del Grupo de Trabajo de Detención. La reacción fue de lo más… original.

Sin embargo, no puedo evitar sentir que habría querido marcharse del modo en que lo hizo: supervisando el Confín de las Estrellas. En muchos sentidos, él sentía que el Confín de las Estrellas era su proyecto personal. ¿Quién habría pensado que un extraño accidente con sus queridos droides gladiadores causaría una espiral de sobrecarga?

De algún modo imagino que él y Neera sabían que sólo sería un revés temporal para la Autoridad. Me gusta pensar que están juntos, mirando al infinito con nobleza. Pero sé que usted pensaba de él lo mismo que yo…

El Consejo Directivo ha sido tan amable de nombrarme jefe de la División de Seguridad y le agradezco también a usted sus palabras de ánimo. Puedo entender lo delicado de esta situación. Sin embargo, el Imperio debe tener en mente que todos los fondos más allá del estudio de viabilidad procedieron de las arcas de la Autoridad.

Creo genuinamente que todas las oportunidades del proyecto siguen sin haberse explotado. Asumiendo que no haya más dificultades, los obreros deberían comenzar a limpiar los escombros y recuperar lo que quede una vez que haya terminado el equipo de investigación. De acuerdo a los informes preliminares, aunque el desafortunado… aterrizaje… del Confín de las Estrellas resultó en la muerte de todo el personal a bordo, el campo anti conmoción fue suficiente para proteger la mayor parte del equipo. Niveles enteros permanecen virtualmente intactos.

Al contrario de lo que pueda haber escuchado, no hay pruebas que sugieran que la actividad terrorista pueda haber jugado algún papel en el accidente que destruyó la torre prisión.

El Confín de las Estrellas es un concepto viable y el desarrollo futuro lo demostrará. Espero que sus colegas estén de acuerdo con esta afirmación. Si me permite la franqueza, el Almirantazgo jamás ha abandonado un proyecto después de haber sufrido un revés. No creo que nosotros debamos hacerlo tampoco.

Sigo, como siempre, atentamente suyo,
Ilm

Para: Vicepresidenta Consejera Brollyx, División de Seguridad, Autoridad del Sector Corporativo, Etti IV

De: Hokkor Long, Secretario al Cargo de la Agenda, Gremio Imperial de Artistas, Ciudad Imperial

Asunto: Alegaciones recientes

Señora Vicepresidenta

Me duele repetir de nuevo que nuestros representantes legales insisten en que su oficina limite sus comunicaciones con la nuestra. Hasta que se asigne una fecha para el juicio, sólo puedo sugerir que mantengamos el mínimo contacto.

No queremos parecer irrespetuosos, pero mi oficina ya ha informado de nuestras intenciones a las personas apropiadas, tanto en su oficina como en la del difunto Sr. Hirken, así que me disculpará que sea breve. Deje que indique de nuevo que en el Gremio Imperial de Artistas no tenemos la costumbre de destruir instalaciones penitenciarias. De hecho, no tenemos la costumbre de destruir nada.

Cuando informamos al difunto Vicepresidente Hirken que la troupe solicitada se había cancelado, nunca garantizamos cuándo llegarían sus sustitutos. Que un grupo

de impostores causara algún daño a su instalación no tiene nada en absoluto que ver con nosotros.

Nuestra oficina pretende tomar acciones contra ellos en cuanto sean capturados. Pretendemos procesarles con toda la fuerza que seamos capaces por violación de marca registrada e infracciones contra el gremio.

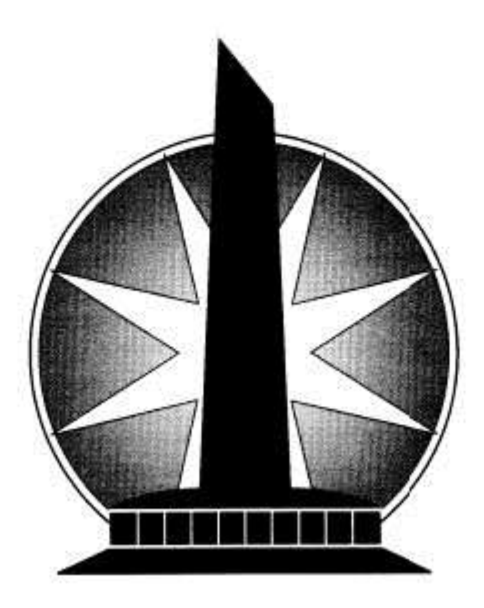
Eso, sin embargo, no es una concesión a los alegatos de su abogado. Ninguno de los individuos identificados en su transmisión ha ocupado posiciones o mantenido carreras en nuestra organización. Deduzco que su experiencia en el mundo del espectáculo es mínima en el mejor de los casos.

Debo insistir en mi petición de que el personal de su oficina cese en sus intentos de acoso a nuestro personal cuando actúen en funciones en la Autoridad. Francamente, esta situación es ultrajante y se está haciendo demasiado pesada. Rechazamos de lleno cualquier complicidad, responsabilidad y/o culpa por lo que es incuestionablemente un fallo de sus medidas de seguridad.

Sugerir que estamos de algún modo obligados a pagar por la conducta poco profesional de unos impostores es ridículo. Permítame recordarle que nuestro recurso de negativa de pago aún está pendiente.

Sinceramente,
Hokkor Long

El Confín de las Estrellas: Una Instalación Penal Modelo



¡En una galaxia peligrosa, nadie puede conformarse con menos que lo mejor!



¡Un avance!

¡El Confín de las Estrellas es la prisión definitiva de la galaxia! Incluye los sistemas de detención más sofisticados del Imperio. ¡Es una prisión extremadamente segura, superior a todas las demás!

El Confín de las Estrellas tendrá las siguientes características…

1. Turboláseres Defensivos. El Confín de las Estrellas estará defendido por seis Torretas Turboláser Talm & Bak QuasarFire de última generación con generadores de energía individuales.

2. Cañón Iónico Defensivo. Este cañón iónico Defensor Planetario APK v-180 es una de las piezas de artillería defensiva terrestre más potentes hoy en día en el mercado,

¡con casi el doble de la potencia de fuego que el famoso v-150! También está equipado con su propio generador de energía.

3. Conjunto de Sensores y Comunicaciones. El Confín de las Estrellas tendrá un conjunto de sensores y comunicaciones hecho a medida según las especificaciones exactas de la Autoridad del Sector Corporativo. El conjunto sensor incluirá un sistema de detección de alcance extendido con satélites extra-sistema capaz de detectar naves acercándose a casi un sistema estelar entero de distancia. El conjunto de comunicaciones tiene amplificadores de potencia (que extienden el alcance de la radio subespacial a un notable radio de 100 años luz), repetidores de hipercanal para comunicación holográfica instantánea por toda la galaxia, ¡y encriptadores de comunicación tan sofisticados que ni los mejores piratas informáticos de la galaxia podrían romper esos códigos!

4. Espaciopuerto y Campo de Aterrizaje. Dentro del perímetro defensivo del Confín de las Estrellas se ubicarán un espaciopuerto y un campo de aterrizaje completamente equipados. Las instalaciones de mantenimiento y reparaciones del espaciopuerto serán subterráneas, con elevadores de repulsión para bajar las naves a los hangares. Los hangares pueden dar servicio a naves de hasta 300 metros de largo. Lanzaderas de corto alcance permitirán que los cargueros de mayor tamaño descarguen su cargamento desde la órbita. El Confín de las Estrellas también estará equipado con naves de asalto defensivas (grandes y pequeñas), lanzaderas extra-sistema y una flota permanente de transportes y cargueros ligeros.

El sistema de monorraíl subterráneo conduce directamente a la torre de detención, permitiendo la transferencia de prisioneros, tanto aquellos en estasis como los que aún sigan conscientes.

5. Instalaciones Subterráneas. Muchas de las instalaciones permanentes del Confín de las Estrellas serán subterráneas para hacerlas más defendibles. La construcción por debajo de la superficie incluye alojamientos para el personal de mantenimiento y técnicos, agentes de la División de Seguridad, guardias y ejecutivos, los elaborados hangares subterráneos para naves, una estación de sensores y defensa subterránea, así como un completo sistema de monorraíl que une todos los edificios con la torre de detención.

6. Torre de Detención. La joya rutilante del Confín de las Estrellas es la fabulosa torre de detención. Con más de 40 niveles de altura, el Confín de las Estrellas es una cruel daga que se cierne sobre la superficie de Mytus VII: un severo recordatorio de la responsabilidad depositada sobre esta prisión y su personal.

En la cima de la torre se encuentra la residencia privada del administrador, añadida recientemente, una cúpula acorazada transparente que permite una imponente vista de la galaxia, un jardín decorado con muy buen gusto, y un anfiteatro blindado para el combate de droides gladiadores. Aunque estos añadidos son opcionales, suman esplendor y elegancia a esta instalación de última generación.

Un nivel más abajo del complejo ejecutivo se encuentra la clínica médica para los prisioneros (se ofrecen instalaciones separadas para los empleados y visitantes en los

edificios civiles subterráneos). El Confín de las Estrellas también posee un sofisticado centro de interrogatorios.

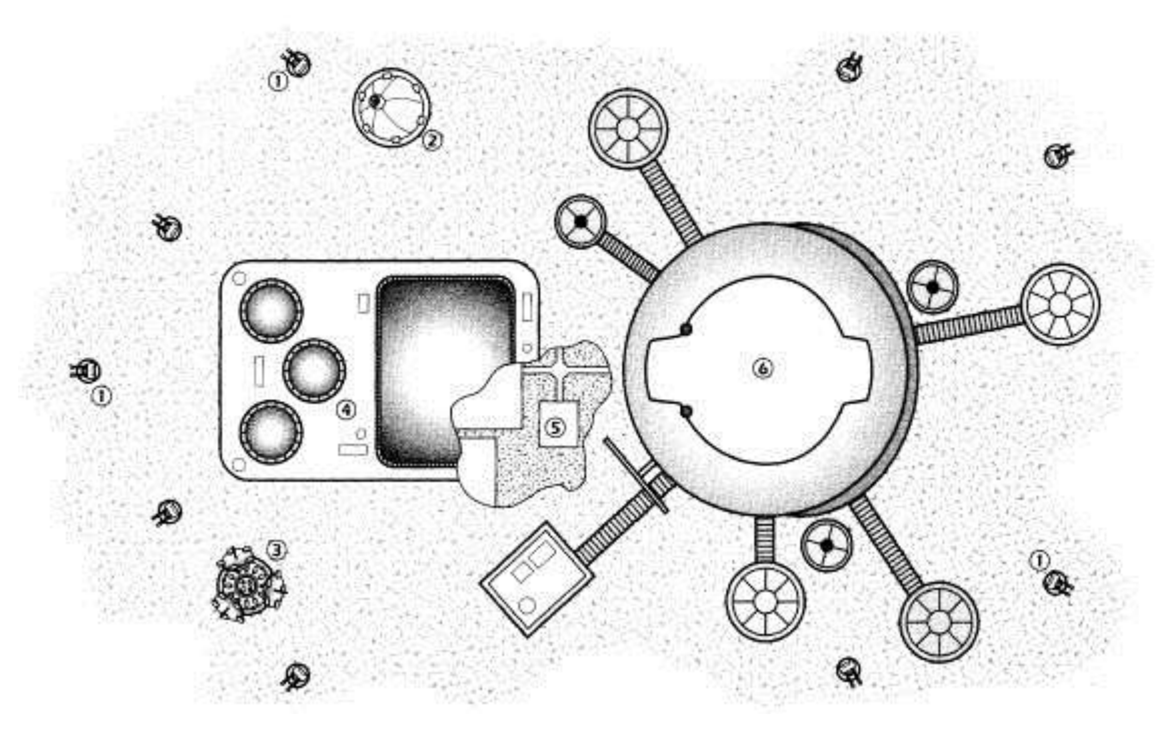
Bajo los niveles ejecutivos se halla el corazón del Confín de las Estrellas. Las cámaras de estasis permiten el encarcelamiento perpetuo de 24.000 prisioneros (cuando la instalación esté completa). Cada nivel de tubos de estasis apilados es continuamente monitorizado con lecturas de soporte vital desde los niveles administrativos. Todo el sistema de estasis está diseñado para el fácil acceso del personal de mantenimiento, con convenientes pasillos y pasarelas, componentes de sistema bien señalados, y terminales remotos de ordenador para el conveniente acceso a la información concerniente a la operación de sistemas y parámetros de mantenimiento y reparación.

A nivel de superficie están los centros administrativos. Una compleja red informática permite que el Confín de las Estrellas pueda operar con un mínimo de personal. Escáneres de energía, video y audio cuidadosamente diseñados permiten que el personal monitorice simultáneamente todas las funciones de la instalación.

La torre de detención tiene una torre de gancho orbital para enlazar fácilmente con naves mazmorra mandalorianas clase *Lictor*, así como esclusas duales en la base y en el punto medio de la torre.

Por debajo del nivel de superficie, el Confín de las Estrellas tiene una planta de energía de clase fortaleza capaz de cubrir las enormes exigencias de energía de las cabinas de estasis, los escudos defensivos, y los escudos anti-conmoción.

Para hacer las instalaciones totalmente inexpugnables ante ataques externos, el Confín de las Estrellas tiene el blindaje más poderoso de la galaxia, añadido a un coste considerable. Toda la aguja de contención ha sido revestida por una única coraza de denso metal acorazado de uniones moleculares coherentes. ¡Este blindaje puede soportar el más potente de los disparos de la artillería de una nave capital! Adicionalmente, la torre está equipada con una cobertura total de pantallas deflectoras de alto rendimiento. Para completar el sistema de defensa de la torre, se genera un campo anti conmoción en el interior de la torre para amortiguar y contener cualquier molestia que pueda ser causada por un asalto o por desastres naturales.



El Confín de las Estrellas
La Prisión del Futuro… ¡Hoy!

Nota al margen: Debo protestar enérgicamente por este flagrante desdén a todas las precauciones de seguridad que hemos tomado. Esto es una prisión, no un complejo hotelero de lujo. Quien quiera que haya escrito este panfleto, claramente no está cualificado para este trabajo.

Vicepresidente M. Hirken,
Seguridad Corporativa,
División de Seguridad,
Autoridad del Sector Corporativo

Desenfundando

En mi opinión, desenfundar rápido en los duelos es algo que está sobrevalorado. Desde luego, es algo que queda bien en las holopelis, ¿pero en la vida real? He visto a más gente caer de esa forma que de cualquier otra. Claro, la velocidad cuenta, pero también la precisión. No te sirve de nada si disparas cinco veces al suelo mientras tu oponente pone su punto de mira perfectamente centrado en ti.

Esto lo he aprendido por las malas. Oh, en mis días de juventud era bravucón. Estaba realmente metido en esa actitud. Entonces era un crío. Cuando comencé a jugar en ligas mayores, obtuve más experiencia y trabajé para mantenerme en forma.

Yo mismo desenfundaba bastante rápido, pero había practicado. Mucho. Con remotos, holo-dianas, en campos de tiro, y con tipos sin sentido del humor. Sé lo peligroso que puede ser un duelo. He liberado a muchos de sus miserias y sé lo estúpido que resulta. Deja que te diga una cosa: no tengo mira óptica en mi pistola sólo para que esté equilibrada…

La mayoría de las veces que te ves metido en una lucha, deberías ser capaz de verlo venir y sacar el arma, para empezar. O bien, alguien te dispara desde la distancia y, si no te hieren de inmediato, corres en busca de refugio y *entonces* te tomas el tiempo que necesites para reaccionar. Si en cambio te imaginas que algún payaso va a salir al centro de una calle y llamarte, entonces no durarás mucho en esta galaxia.

He estado en muchos tiroteos y batallas, y lo que siempre he encontrado mucho más útil es mantener la mente clara. Cuando tengo que disparar, tengo que concentrarme en disparar. He escuchado que todo el mundo está capacitado para desenfundar rápido un puñado de veces; simplemente no veo la razón para malgastarlas cuando no es necesario.

Por supuesto, con esto no quiero decir que me limite simplemente a eso. Sacar el arma limpia y equilibradamente es sólo parte del trabajo.

Eso es lo que marca la diferencia: sacar el bláster de su funda y apuntarlo. La mayoría de la gente no llega más allá de dar un buen tirón a la funda.

Disparar realmente y sentir si aún sigo lo bastante a salvo para disparar de nuevo es el siguiente paso, más complicado.

No quiero menospreciar la velocidad al desenfundar. Es sólo que de todas las veces que he desenfundado, apuntado y disparado en menos de un segundo, la mayoría de ellas fueron contra un objetivo equivocado o inútil. Para mí, la verdadera prueba es la mirada antes de que salgan las armas. Cuando miras a alguien directamente a los ojos, eso es lo que realmente separa a los profesionales de los aficionados.

Ha habido dos veces en las que he sentido que todo trabajaba al unísono: mi brazo, mi hombro, mis dedos, todo. Es toda una sensación. Tal vez los profesionales de bolachoque sientan algo parecido.

La primera vez, fue contra… sí, seguramente sería el pistolero más rápido de la época. Gallandro me tenía sin escapatoria. Yo estaba pensando en lo impresionado que quedaría cuando mi bláster le apuntara… cuando olí que algo se quemaba. Era yo. Por

desgracia para él, no mantuvo la mente clara. Me disparó y comenzó a presumir, confiado, cuando la palmó.

Me hizo pensar. Antes de que muriera, dijo cómo le habría gustado tener de segundo a alguien como yo. Me dio escalofríos.

¿Qué? ¿La otra vez? Oh, por supuesto la segunda vez tampoco sirvió de mucho. Fue muchos años después, entonces era más mayor, pero eso no supuso una gran diferencia. Puede que los reflejos se vuelvan ligerísimamente más lentos, pero el cerebro que dirige todo el cotarro se agudiza con el tiempo.

Nunca olvidaré cómo todo parecía en perfecta sincronía. Quiero decir, me sentía perfectamente afinado, como un hipermotor micropreciso. Sin duda, sin la más remota duda, *aquella* fue la vez que más rápido haya desenfundado jamás. Pero a Leia, a Chewie y a mí no nos sirvió de gran cosa.

El gigantón se limitó a detener el disparo con un gesto de su mano, y luego me arrebató el arma de la mano como si fuera un niño. Por supuesto, si puedes presentarme a algún otro que haya desenfundado así ante un Señor del Sith, me gustaría ver cómo le fue a él.

—Han Solo

Han Solo y el Sector Corporativo

Ya deberías saberlo; para mí, vengarme de alguien es robarle hasta la ropa interior.

—Han Solo.

Los siguientes textos son fragmentos de las descripciones dadas por Han Solo a Voren Na'al sobre distintos aspectos del Sector Corporativo.

Historia del Sector Corporativo

El Sector corporativo no ha sido siempre lo que es en la actualidad. En los viejos tiempos era simplemente un lugar donde los negocios podían llegar y lograr unos cuantos créditos sin que se interpusieran demasiados burócratas. Como hombre de negocios emprendedor, semejante situación es muy de agradecer.

Eso fue cuando la República aún era algo respetado, y los negocios se mantenían a raya. Pero las cosas cambiaron… la República se volvió anticuada, perezosa, corrupta. Tipos como el Barón Tagge sabían reconocer una oportunidad cuando la veían. Y, muchacho, el Sector Corporativo decía «oportunidad» a gritos. Tagge y sus colegas echaron mano al pastel, y todo lo que Palpatine quería era una buena tajada. Y a los tipos insignificantes como tú o yo no nos dejaron ni las migas.

El Sector Corporativo

Se dice que allí no importan tus lealtades. Sólo tus créditos. Muchos se apuntan, esperan los meses preceptivos, soportan las comprobaciones de seguridad habituales y pagan las considerables tarifas para conseguir esos largamente ansiados permisos de trabajo, y el Sector Corporativo los atrae.

Lo que no mencionan en los holofolletos son las pegas de los contratos o las tasas de procesado ocultas. Es fácil ganar algunos créditos en el Sector Corporativo, pero sacarlos fuera de la Autoridad para gastarlos es considerablemente más difícil.

Algunos terminan como servidores ligados por contrato, siempre faltándoles sólo unos pocos pagos para quedar libres. Otros acaban simplemente como pienso para banthas. No todos terminan así, claro, pero Rekkon una vez lo comparó con una cinta de ejercicio invisible: por mucho que corras en ella, ella correrá más que tú.

Sin embargo, mucha gente continúa yendo al Sector. Sólo una clase de persona puede medrar allí. Alguien con los talentos adecuados y habilidad para deformar las normas.

Consumismo en el Sector Corporativo

El Sector Corporativo es mucho más que minería, granjas y procesado. Es *comercio*. Deja que te diga que ese programa suyo de intercambio de materiales y productos es un buen trato. Hacen todo el trabajo duro —bueno, en realidad tienen oficinistas y contables mal pagados para hacer el trabajo duro— y luego pasan todos los bienes y recursos a las empresas patrocinadoras y las compañías regulares, a un coste mayor, por supuesto,

quienes a su vez lo convierten todo en miles de millones de objetos diferentes que tú puedes comprar.

Decir que el Sector Corporativo tiene riquezas es como decir que el espacio está vacío. Desde luego, es acertado, pero es mucho más que eso. Esas riquezas se expresan de varios modos. Tienes un amplio rango de productos… de todo, desde deslizadores hasta comunicadores.

No quiero darte la impresión de que el Sector es el único lugar donde puedes encontrar cualquiera de estas cosas; la galaxia es *grande*. Si te esfuerzas lo bastante en buscar y tienes paciencia, puedes encontrar montones de productos. Es sólo que la mayoría de los planetas no tienen acceso a todas estas mercancías, especialmente en aquellos días cuando tantos cargueros se ocupaban de transportar material de guerra. Los objetos de consumo no tenían una prioridad tan elevada. Y luego están las tarifas y restricciones para ayudar a los mercados indígenas y todo eso. Si piensas demasiado en ello, te dará dolor de cabeza. Así que todo un universo de mercancía interesante recibe una distribución limitada. Y ahí es donde el Sector está más que dispuesto a echarte una mano. Mucho más que dispuesto. Muchísimo más.

Claro, nada de esto te sirve de nada si eres uno de los esclavos en una de sus minas de cristal nova, pero si solamente existiera esa opción, yo no habría tenido ningún interés en ir allí. Hay mucha gente de clase media. Ratas de centro comercial, nuevos ricos, y el favorito de la autoridad: el consumidor descerebrado de toda la vida.

El turismo es uno de sus principales esquemas para amasar créditos, y no se debe a la arquitectura. Te diré a qué se debe: a las compras. Cada año, billones de personas llegan allí en cruceros de lujo, lanzaderas de línea o lo que sea. Y todos llegan a las zonas de mercado libre de Etti IV y Bonadan. Todos buscando la oportunidad de obtener mercancía de alta calidad; algunos incluso la revenden con comisión.

Es de lo más difícil obtener permiso de trabajo o de transporte, pero si eres un turista con tantos créditos que no sabes qué hacer con ellos, entonces el Sector está más que contento de ayudarte. Paquetes de excursiones y toda clase de incentivos esperan a los turistas y a los adictos a las compras. El Sector tiene existencias de casi cualquier cosa disponible en la galaxia, por un precio comparable a lo que pagarías en cualquier otra parte si compras «vice-descuentos» o «selección de comprador».

Se esfuerzan por presentar instalaciones de ocio. Les gusta ser la panza brillante del Nuevo Orden. Curiosamente, parece que podrían sobrevivirle. No me sorprendería descubrir que la avaricia es más poderosa que el ansia de conquista.

Realmente no hay ningún otro lugar parecido. Si te sedaran y te transportaran a un mundo del Sector y entonces te revivieran, podrías adivinar dónde estás en pocos segundos. Deja que te diga lo primero que ocurre cuando llega el típico turista recién salido del crucero estelar. Nunca falla: se pasa los primeros minutos mirando embobado los anuncios. A mí también me pasó, así que ten por seguro que es cierto. Me refiero a que había visto todos los glamurosos holoanuncios y los habituales anuncios subliminales

en las películas y holos realizadas en el Sector Corporativo, pero eso no sirvió para prepararme para cuando realmente estuve allí.

Anuncios con luces, imágenes, aromas, holos tan reales que jurarías que puedes tocarlos: un asalto a los sentidos, día y noche. Crea una atmósfera de carnaval, y *vende*. Prácticamente todo está cubierto por espacios publicitarios. Mires donde mires hay holopantallas disparándote sus fatuos mensajes publicitarios, altavoces diciéndote cómo resolver un millón de problemas de higiene que ni siquiera sabías que tenías, y cualquier otra cosa que puedas imaginar. En la mitad de los planetas no puedes ver las estrellas debido a las holoplataformas orbitales de diez o veinte kilómetros de largo.

Muchos mundos imperiales están bajo algún programa de austeridad, y los que no tienen el Nuevo Orden grabado en el cerebro. Allí, no distinguirías un holopanel decente aunque lo vieras. Celanon, Nar Shaddaa, Ixtlar… muchos mundos muestran una silueta multicolor… pero incluso esos palidecen ante el brillo de un mundo del Sector Corporativo.

La mayoría de la plebe no tiene acceso a más de tres tipos de carbosirope; en el Sector hay 12. Todo el mundo se acostumbra a ello pasado un tiempo, y ya no puede volver a pensar que pueda ser de otra forma. Personalmente, yo sigo sin soportar cómo las botellas se iluminan al abrirlas.

Supongo que la clase consumidora siempre tiene algo que está ansiosa por conseguir. Ellos son los que trabajan allí en empleos decentes… bueno, supongo que algunos los considerarán decentes, pero yo no tengo paciencia para quedarme quieto en una cadena de montaje. Les ofrecen todo en una brillante bandeja de holoanuncios. A veces incluso tienen los créditos para comprar algunas de esas cosas.

Cadenas de comida rápida, eso es algo en lo que el Sector destaca. ¡No estoy bromeando! Mira lo bien que le va a una de ellas. Puedes encontrar galletas blap y pseudo-chudde en cualquier parte, pero en el Sector vienen con alguna estúpida mascota de holodibujos animados y, ¡bum!, éxito inmediato. Esas cosas se están extendiendo como termitas de roca.

Otra cosa a la que prestan gran interés es al entretenimiento. Muchos de los programas que puedas haber visto a lo largo de los últimos años son un producto del Sector. Especialmente lo relativo al deporte. A la Autoridad le encanta de veras todo lo que esté repleto de acción y con mucho contacto. La Autoridad paga grandes sumas por poner equipos en las ligas imperiales y eso le está comenzando a reportar beneficios. Algunos puristas dicen que el Sector tiene demasiados equipos en relación a su población, que todo es alguna clase de reclamo, pero los aficionados siguen saliendo de todas partes.

Una cosa que me alucina es lo que puedes encontrar oculto en los programas de deportes y las comedias que exportan al resto de la galaxia. Si grabas algunos de ellos y vuelves a reproducirlos, encontrarás toda clase de mensajes extraños. Anuncios, subliminales y no tanto. Como si necesitaran persuadir a la gente para que fuera al Sector Corporativo… hay que experimentarlo para creerlo.

División de seguridad

Lo primero que hay que tener en cuenta cuando estás en el Sector Corporativo es que los Espos tienen distintas prioridades que los matones del Imperio propiamente dicho. En el Imperio, por muchas vueltas que le des, todo es un asunto de política: mantener el Nuevo Orden y la disciplina. El Imperio quiere controlar la parte del pastel de todos y cada uno de los individuos particulares. El Sector Corporativo sólo quiere ganar créditos a espuertas; y la verdad es que lo están haciendo muy bien.

Las fuerzas Espo hacen muchas de las cosas que hacen la OIS y el Ubictorado, pero por distinta razón. No les importa lo que pienses, lo que creas o lo que adores; sólo quieren que te mates trabajando para la compañía. Mientras pagues las tarifas y tasas, nunca tendrás ningún problema, lo que puede llegar a ser reconfortante. Tienen otras formas de ocuparse de ti.

En el Sector gastan muchos créditos en la prevención de crímenes. Eso supone controles y chequeos exhaustivos allá donde vayas. Escáneres de armas hasta en el wagyx, identificadores de ciudadanía, controles de descargos de naves; todo el arsenal. La mayor parte del equipo de detección de armas es pasivo, de modo que la mayor parte de la gente ni siquiera se entera. Compara eso con una barricada de seguridad o un puesto de identificación imperial estándar. Sin embargo, en el Imperio, a nadie le vaporizan por un potenciómetro de kiloergios mal sintonizado. Así que elige.

Presta atención a su política de armamento. No quieren ninguna clase de violencia urbana: los tiroteos, las peleas y cosas similares ensucian las calles. Así pues, aplican como nadie el control de armamento. Te guste o no, un mundo residencial cualquiera del Sector tiene unos estándares más restrictivos que un mundo imperial. La mayor parte de ellos ni siquiera permiten aturdidores sin un montón de licencias.

No soy muy amigo de ir por ahí sin protección, como puedes imaginar, pero la mayor parte de las veces intentar colar las armas es demasiado molesto incluso para mí. Y puedo estar bastante seguro de que el otro tipo tampoco habrá conseguido ir armado.

Desde luego, sigue habiendo gente que da el Salto Final, pero nunca delante de los clientes de pago, si entiendes lo que te quiero decir. En uno de sus mundos capital con clima controlado, uno tiene que ser realmente sutil si quiere vaporizar a un objetivo. Normalmente te atraen a un aislado mundo industrial o un complejo comercial fronterizo donde la seguridad es más laxa.

Otra gran diferencia es la cuestión de la propaganda. No se molestan en hacer de ti un ejemplo a menos que seas miembro de la firma. Vamos, que no les interesa dar mucha publicidad a lo duros que son contra el crimen, porque para empezar eso sería admitir que tienen crímenes.

Los únicos juicios notables que han tenido jamás fueron para los grandes casos de desfalco en el primer año de la Fundación. Después de ese circo, decidieron que las buenas noticias son que no haya noticias. Por otro lado, supongo que el Imperio *podría* funcionar sin grandes redadas, purgas o sin el Canal de Ejecuciones, pero de algún modo dejaría de ser divertido para ellos, y lo saben.

Todo el mundo sabe que la Autoridad tiene grandes problemas con el crimen organizado y todo eso, pero mientras sean discretos, pueden hacer la vista gorda. Ahora estoy generalizando; los Directores Territoriales establecen sus propias prioridades. Algunos, como Odumin, no dejan que nada se escurra entre sus dedos. Ese tipo sí que los tiene bien puestos…

¿Eh? Ah, sí, Chewie tiene razón. Como iba diciendo, el objetivo es amasar una gran cantidad de créditos. Y no se permite que nadie se interponga en su camino. Podrías decir que la Autoridad está paranoica. Sólo tienen que echar un vistazo al modo de actuar del Imperio para justificarlo todo. Puede que obtengan más beneficios que la mayor parte de Supersectores, pero en cuestión de tamaño no son gran cosa, y lo saben.

El Imperio dice que la Autoridad puede dirigir el cotarro a su modo, y hay un par de cientos de archivos de datos para verificarlo. El principal problema es que el Imperio nunca ha tenido demasiado interés en mantener su palabra. Tengo un amigo que dará fe de ello. Esa es una razón por la que el Sector trabaja tan duro en el mantenimiento de la ley y el orden… para que sus hermanos mayores del otro lado de la frontera no tengan que hacerlo.

Si diriges una actividad ilegal y untas a la gente adecuada y lo mantienes discretamente, entonces puede que apenas te molesten. Hasta que aparezca un auditor… o tu contacto favorito quede degradado por llegar al trabajo cinco segundos tarde y el tipo nuevo decida demostrar lo eficiente e impoluto que es. A la Autoridad le gusta tenerlo todo bien organizado y tiende a disparar primero y preguntar después. No andan buscando traidores; sólo quieren tenerlo todo limpio y ordenado.

¿Cómo meterse en problemas…? Las opciones son interminables. Comencemos con los identificadores de naves. Aparece en la zona incorrecta sin los formularios adecuados y estás en un lío. Y en esas situaciones, tener contactos en las altas esferas tampoco ayuda demasiado, habitualmente. Y digo «habitualmente»; depende de a quién conozcas y de si les importa. Culpable o inocente, si no puedes demostrarlo lo bastante rápido, te mandarán al frío del espacio. Así de simple.

Para empezar, suponen que si has sido lo bastante estúpido como para cagarla de tal manera, entonces te has ganado un viaje sin retorno por la esclusa. Nada personal, sólo negocios. Ya encontrarán un novato muerto de hambre, o novata, o lo que sea, para ocupar tu lugar.

Por otro lado, si eres demasiado avaricioso o te haces notar demasiado, entonces estás pidiendo que te hagan desaparecer. Los Espos te atraparán, pero no les interesa que nadie sepa acerca de ello. Nada de ostentosas confesiones, torturas obligatorias o penas de prisión. Si eres realmente afortunado, puedes acabar exiliado y reclutado para algún proyecto de trabajo comunitario imperial.

Pero puede resultar confuso. Gran parte del gentío que llega por primera vez al Sector espera la vieja rutina de opresión militar del Imperio. Que no cuenten con ello. Si te vuelves demasiado confiado y cometes algún error, acabas en un mundo de miseria.

Ejecutivos y Operativos de la Autoridad

Al hablar de ejecutivos de negocios, la mayoría de la gente piensa en camisas almidonadas sin rostro ni nombre. En la mayoría de los casos, tienen razón. Y en la Autoridad, no puedes dar una patada a un dinko muerto sin golpear a alguno.

Decir que estas personas, y la Autoridad en general, son gente estirada, es decirlo suavemente. Sin embargo, hay algunas personas que destacan, para bien o para mal.

Como Hirken, por ejemplo. Era un hombre con una paranoia de manual. Creía que todo el mundo estaba planeando atacarle. No merecía la pena. Desde luego, es posible que algunos de los demás ejecutivos rivales trataran de ponerle la pierna encima y hacerle parecer estúpido, pero ya hacía un buen trabajo pareciendo estúpido por sí solo. Sin embargo, ¿una conspiración galáctica? Eso es algo que le escuchas a la gente que pasa demasiado tiempo en salas de reuniones y no el bastante en la cola de un Barón Galletas, si entiendes lo que quiero decir.

Algunas de esas personas sí tenían las ideas claras. Odumin era *casi* un buen tipo. Era despiadado, y no aceptaba un «no» por respuesta cuando había beneficios de por medio, pero al menos *se preocupaba*.

Luego, incluso había unos pocos como Fiolla. De algún modo, logró pasar el proceso de filtrado de la Autoridad y consiguió labrarse una posición sin vender su alma al todopoderoso crédito. Era la clase de persona que marca la diferencia. Habría sido una gran rebelde, ¿sabes?

Y también están los tipos que te helarían la sangre. Uul-Rha-Shan y Gallandro. Tipos como esos nunca te dejan olvidar lo mercenaria que puede llegar a ser la Autoridad.

Personalidades del Sector

¿Que cómo describiría a la gente que he conocido en el Sector Corporativo? Fácil… Hay de todo tipo, justo igual que en cualquier otro lugar.

Encontrarás toda clase de gente en el Sector Corporativo. Niñatos ricos aburridos del Núcleo, granjeros de la frontera, investigadores y programadores ambiciosos… todos llegan allí, a veces buscando conseguir créditos rápidos, a veces buscando simplemente un cambio de entorno. Por la razón que sea, las oficinas de inmigración de la Autoridad a menudo están inundadas de solicitudes. Pero eso nunca tuvo ningún efecto en los espaciantes como yo. Los espos tratan de mantener un control férreo sobre la Autoridad, algo así como el Núcleo Profundo. Por supuesto, no tienen la tecnología necesaria para ello, y no les digas que yo te he dicho esto, pero los créditos no pueden comprarlo todo…

Se esfuerzan realmente mucho para restringir el acceso. «Proporcionar a los empleados un buen entorno de trabajo…». Si consideras que unos pelotas a sueldo y unos fastidiosos ejecutivos junior te aburran hasta la muerte es un «buen entorno», supongo que la Autoridad es el lugar adecuado para ti. Quieren asegurarse de que nadie interesante se traslade jamás allí. Interesante es malo para el negocio, dicen. ¿A mí? A mí me gustan las cosas interesantes. Dentro de lo razonable, naturalmente.

No importa cómo lo mires, la mayoría de la gente en el Sector Corporativo está atrapada de algún modo entre los hombres de negocios y los criminales. Luchan por ganarse la vida y esperan no atravesarse nunca en el camino de nadie. Llegan allí con una falsa promesa y se quedan atrapados por culpa de la pobreza y un mal sistema. Sin embargo, la mayoría de ellos son tipos normales e intentan ser decentes. Algunos incluso lo consiguen.

El submundo

Sistema a sistema, el Sector Corporativo obtiene más créditos que otras regiones de la galaxia. Donde tienes tal cantidad de dinero, tendrás a alguien tratando de sacar tajada sin pagar nada a cambio. Al igual que en cualquier otro sitio, tendrás Mercados Invisibles y economías sumergidas. Al Sector Corporativo le gustaría dejarlas fuera de juego.

Hacen un trabajo bastante efectivo, dentro de lo que cabe. No tienen la clase de potencia de fuego con la que el Imperio puede ocuparse de sus molestias. Pero *sí* que tienen escáneres de armas, chequeos de identidad y quién sabe qué más.

Por supuesto, ninguna de estas minucias consigue realmente impedir que los personajes de los bajos fondos lleven a cabo sus operaciones allí. Hay de dos clases: los nómadas y los sedentarios.

Los nómadas vienen sólo por los créditos. No tienen raíces; sólo avaricia y mala actitud. Como mi viejo colega Zlarb. Salió de la nada, fue noticia durante unos meses, y luego se fue a otra parte a gastárselo todo. Los Espos están especializados en atrapar precisamente a estos tipos, y hacen un trabajo terriblemente bueno, debo decir.

Los sedentarios no cometen esos errores. En vez de eso, los grandes capos del crimen en el Sector prefieren tomárselo con calma. Con mucha calma. Nada de golpes llamativos en restaurantes; nada como lo que verías hacer a los hutts. Llamar la atención de los Espos es la peor de las ideas.

Los sedentarios no se meten en absoluto con la Autoridad. Se meten con la gente del Sector y, muy amablemente, la Autoridad mira hacia el otro lado. La Autoridad se dedica a obtener beneficios, de modo que si puede obtener un beneficio siendo laxo con la aplicación de la ley…

Naves estelares

Supongo que podrías considerarme un experto en el tema de transporte espacial. De niño, siempre soñaba con pilotar alguna majestuosa nave de la flota. Después de todo, así es como siempre se acaba en los holos de reclutamiento. Creía que no podía ocurrir de otra forma. Luego descubrí la verdad.

A lo largo de los años, he tenido oportunidad de manejar casi cualquier cosa que pueda superar la velocidad de la luz. Nombra algo, que lo habré pilotado.

Incluso he pilotado algunas de las más exóticas; de esas que ni siquiera tienen interfaces de control estándar y tienes que pilotarlas retorciendo el cuerpo o moviendo los ojos de una determinada manera. Algunas están construidas para alienígenas con apéndices más allá de cualquier descripción.

Volar es instinto, puro y simple. Cuando es tu vida lo que está en juego, aprendes bajo presión… como una vez que ayudé a «liberar» un yate espacial hutt de su muelle de repostaje. Olvídate de lo que te dicen en los manuales. Cualquier día, cualquiera puede aprender a pilotar cualquier cosa. Sólo tienes que dejar que la nave te diga cómo se supone que debe hacerse. No hay ningún modo correcto o incorrecto. Demonios, probablemente no conseguiría la licencia si hiciera hoy el examen, pero eso es porque hago las cosas a *mi* modo, no del modo en que un chupatintas de oficina dice que *se supone* que debe hacerse. Pero nadie cree que yo no sepa lo que me hago.

Siente la nave, observa cómo se mueve y cómo responde, y siempre escucha cómo suena cuando la exprimes a fondo. Ese es mi secreto para pilotar.

Equipamiento

En un lugar tan orientado al consumidor como el Sector Corporativo, encuentras un montón de cosas que no encuentras en la mayoría de los demás sitios. Hay una herramienta para todo.

Para mantener una ventaja competitiva, la Autoridad dedica una enorme cantidad de créditos a investigación y desarrollo. No se conforman con producir un chisme útil; tienen que preocuparse por cosas como el «márquetin» y el «atractivo para el cliente».

La Autoridad realiza muchas pruebas de campo. Un producto terminado tarda años en salir al mercado. Por eso puedes ver muchas novedades en el Sector; algunos objetos nunca se distribuirán en el conjunto de la economía galáctica. Por supuesto, las novedades no están por todas partes —la Autoridad recorta costes siempre que puede usando mercancía antigua y de menor calidad— pero es en esta zona del espacio donde es más probable que te encuentres mirando al cañón de un nuevo prototipo de bláster.

Droides

Droides, autómatas, mecánicos, como quieras llamarlos. He trabajado con un puñado. Desde tipos sobrexcitados, como ese par de dolores de cabeza binarios de Luke, hasta modelos asesinos como IG-88. Ah, no me hagas hablar…

Durante años me he movido entre ellos. Desde mis días en la Academia, donde se encontraban pululando por ahí. Nunca les presté demasiada atención entonces.

No puedo decir que haya muchos de ellos que me llegaran a caer bien. Siempre se meten en líos y hacen lo que no deberían. Uno pensaría que se mantendrían apartados de las cosas para las que no están programados, pero de algún modo tienen un don especial para meterse en problemas. Yo, por mi parte, ya me meto en bastantes problemas por mí mismo; no necesito ninguna clase de ayuda para ello.

Desde luego que necesitamos modelos a prueba de radiación, y sondas sensoras, pero hoy en día la mayoría de la gente se ha vuelto demasiado holgazana. Yo nunca he tenido mucha necesidad de droides. No me entiendas mal, no los odio. Nunca he sido uno de esos tipos que quiere que todos acaben en el chatarrero. Sólo pienso que la gente no sería peor si hiciera por sí misma las cosas que necesitaba hacer, y dejara que los droides hicieran las tareas que nadie más puede hacer.

Supongo que eso es lo que me incomoda de ellos… pueden ser tan serviles a veces. Eh, son capaces de pensar por sí mismo, ¿no? Entonces, si necesito ayuda, la pido. No me ando con rodeos. Simplemente no quiero que me vayan siguiendo mientras me preguntan cada pocos minutos qué es lo que quiero.

Sin embargo, debo confesar que debo mi vida a unos cuantos de ellos. Y además en más de una ocasión. Por ejemplo, Bollux y Max Azul. Esos sí que eran un par que sabían trabajar juntos. Aún seguí recibiendo holopostales de ellos durante un par de años. Cumplieron con su cometido, y de qué manera. Y a veces me echaba unas buenas risas. Incluso Lingote de Oro resulta divertido de vez en cuando.

Pero no le digas que te lo he dicho yo…